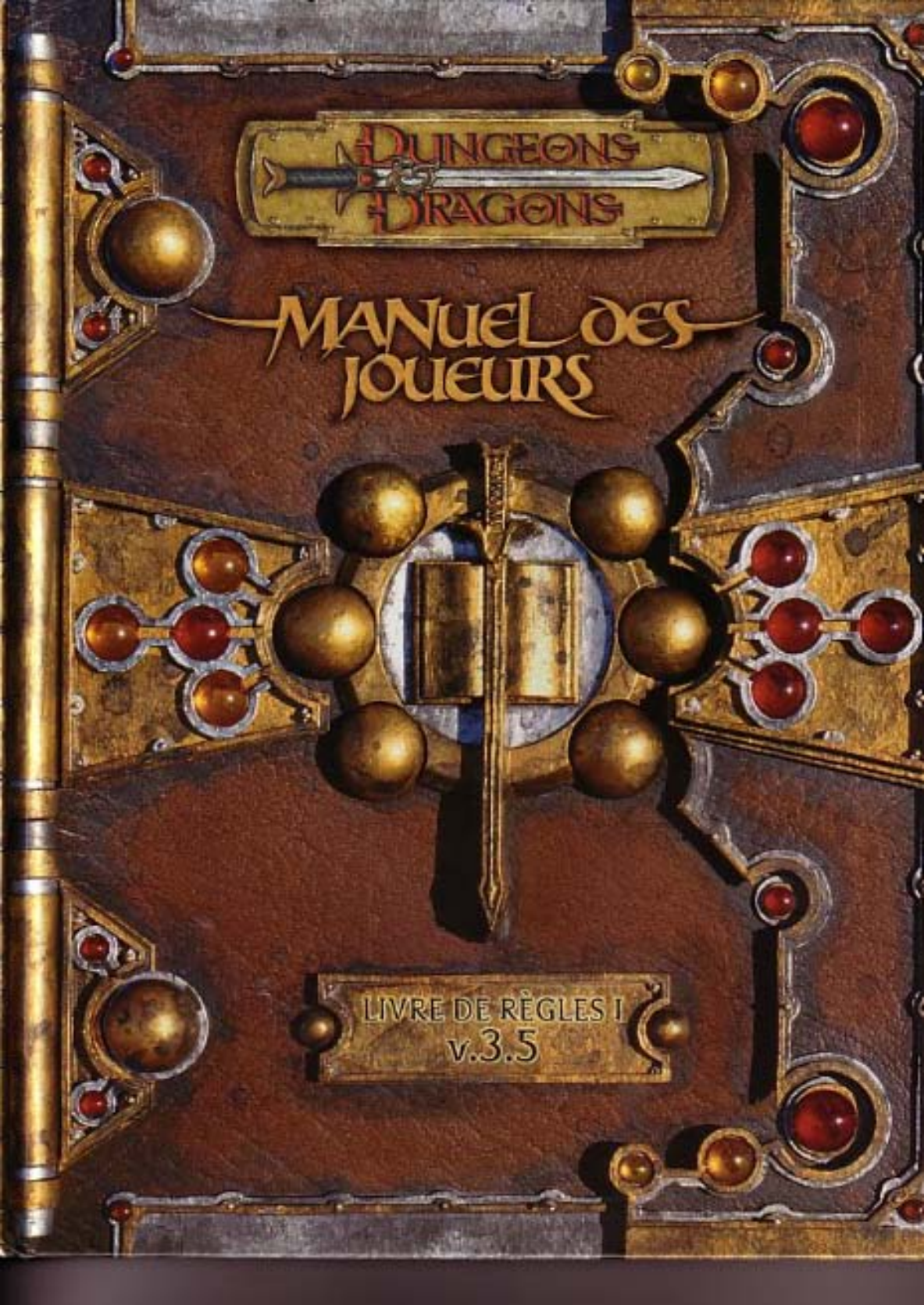

Dungeons & Dragons
Manuel des Joueurs
Livre de règles I
v.3.5

Table des matières

Introduction 4

Résumé de la création de personnage 6

Chapitre 1 : les caractéristiques 7
Les valeurs de caractéristiques 7
Les caractéristiques 8
Évolution des valeurs de caractéristique 10

Chapitre 2 : les races 11
Le choix de la race 11
Particularités des races 11
Humains 12
Demi-elfes 14
Demi-orques 15
Elfes 16
Gnomes 17
Halfelins 18
Nains 19

Chapitre 3 : les classes 21
Les classes 21
Bonus liés à la classe et au niveau 21
Avantages liés au niveau 22
Description des classes 23
Barbare 24
Barde 26
Druide 30
Ensorceleur 34
Guerrier 37
Magicien 40
Moine 43
Paladin 46
Prêtre 49
Rôdeur 52
Roublard 55
Expérience et niveau 58
Personnages multiclassés 59

Chapitre 4 : les compétences 61
Les compétences 61
Le degré de maîtrise 61
Utilisation des compétences 63
Description des compétences 66

Chapitre 5 : les dons 87
Obtention des dons 87
Conditions 87
Types de dons 87
Description des dons 89

Chapitre 6 : le corps et l'âme 103
L'alignement 103
La religion 106
État civil et mensurations 109
Apparence, personnalité et passé 109
Personnage sur mesure 110

Chapitre 7 : l'équipement 111
Équiper son personnage 111
La richesse et l'argent 112
Les armes 112
Les armures 122
Marchandises et services 125

Chapitre 8 : le combat 133
Bataille sur quadrillage 133
Déroulement du combat 133
Valeurs de combat 133
Les bases du combat 135
L'initiative 136
Les attaques d'opportunité 137
Les actions de combat 138
Les blessures et la mort 144
Déplacement et position 146
Modificateurs de combat 149
Attaques spéciales 153
Actions modifiant l'initiative 160

Chapitre 9 : la vie d'aventurier 161
Poids transportable 161
Déplacements 162
Exploration 164
Trésor 167
Autres récompenses 168

Chapitre 10 : la magie 169
Lancer des sorts 169
Présentation des sorts 172
La magie profane 177
La magie divine 179
Les pouvoirs spéciaux 180

Chapitre 11 : les sorts 181
Sorts de barde 181
Sorts de druide 183
Sorts d'ensorceleur ou de magicien 185
Sorts de paladin 189
Sorts de prêtre 190
Domaines de prêtres 192
Sorts de rôdeur 195
Sorts 196

Appendice : notes et glossaire 304

Index 315

Feuille de personnage 318

Liste des tables numérotées
Table 1–1 : modificateurs de caractéristique et sorts en bonus 8
Table 2–1 : ajustements raciaux 12
Table 3–1 : bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes 22
Table 3–2 : expérience et avantages liés au niveau 22
Table 3–3 : le barbare 25
Table 3–4 : le barde 27
Table 3–5 : sorts connus par le barde 28
Table 3–6 : le druide 31
Table 3–7 : l'ensorceleur 35
Table 3–8 : sorts connus par l'ensorceleur 36
Table 3–9 : le guerrier 38
Table 3–10 : le magicien 40
Table 3–11 : le moine 43
Table 3–12 : dégâts à mains nues des moines de taille P et G 44
Table 3–13 : le paladin 46
Table 3–14 : le prêtre 50
Table 3–15 : les dieux 51
Table 3–16 : le rôdeur 53
Table 3–17 : ennemis jurés du rôdeur 54
Table 3–18 : le roublard 56
Table 4–1 : nombre de points de compétence par niveau 62
Table 4–2 : compétences 63
Table 4–3 : exemples de degrés de difficulté 64
Table 4–4 : exemples de tests opposés 64
Table 4–5 : synergie entre les compétences 66
Table 4–6 : exemples de tests de caractéristique 66
Table 5–1 : dons 90
Table 6–1 : alignement des classes, races et créatures 104
Table 6–2 : dieux des différentes races 106
Table 6–3 : dieux des différentes classes 106
Table 6–4 : détermination aléatoire de l'âge de départ 109
Table 6–5 : effets du vieillissement 109
Table 6–6 : détermination aléatoire de la taille et du poids 109
Table 7–1 : argent de départ 111
Table 7–2 : les différents types de pièces 112
Table 7–3 : produits de consommation courante 112
Table 7–4 : dégâts des armes de taille TP ou G 114
Table 7–5 : armes 116
Table 7–6 : armures et boucliers 123
Table 7–7 : enfiler ou ôter son armure 123
Table 7–8 : marchandises et services 128
Table 8–1 : modificateurs de taille 134
Table 8–2 : actions de combat 141
Table 8–3 : vitesse de déplacement tactique 147
Table 8–4 : taille des créatures et échelle 149
Table 8–5 : modificateurs au jet d'attaque 151
Table 8–6 : modificateurs à la CA 151
Table 8–7 : attaques spéciales 154
Table 8–8 : malus liés au combat à deux armes 155
Table 8–9 : solidité et points de résistance des armes, armures et boucliers ordinaires 156
Table 8–10 : renvoi des morts-vivants 159
Table 9–1 : charge transportable 162
Table 9–2 : effets de la charge 162
Table 9–3 : déplacements et distance 162
Table 9–4 : déplacements contrariés 163
Table 9–5 : terrain et déplacements sur longue distance 164
Table 9–6 : montures et véhicules 164
Table 9–7 : sources de lumière et éclairage 165
Table 9–8 : solidité et points de résistance des armes, armures et boucliers ordinaires 166
Table 9–9 : solidité et points de résistance des matières 166
Table 9–10 : taille et CA des objets 166
Table 9–11 : solidité et points de résistance d'objets 166
Table 9–12 : DD pour casser 166
Table 10–1 : objets affectés par les attaques magiques 177

Introduction

Voici DUNGEONS & DRAGONS®, le jeu de rôle qui a créé le genre et reste la référence des univers fantastiques depuis plus de trente ans.

Avec DUNGEONS & DRAGONS®, vous allez pouvoir vivre des aventures mémorables et entreprendre des quêtes périlleuses en endossant le rôle d'un personnage héroïque. Votre personnage pourra être un robuste guerrier ou un roublard habile, un prêtre dévot ou un puissant magicien. Entouré de quelques compagnons fidèles, vous explorerez ruines et souterrains envahis de monstres à la recherche de trésors. Le jeu offre une infinité de possibilités et une multitude de choix, bien plus que n'importe quel jeu vidéo, aussi sophistiqué soit-il, car vous pourrez réaliser tout ce que vous imaginerez.

D&D : LE JEU

L'univers fantastique de D&D se joue dans votre imagination. Vous allez interpréter un rôle et raconter des histoires, dialoguer et discuter, développer des tactiques et lancer des dés. Votre personnage et ceux de vos amis vont prospérer et progresser au fur et à mesure des aventures qu'ils vivront en commun. L'un des joueurs sera le Maître du Donjon et devra se charger de jouer les ennemis et les monstres, de diriger l'action, d'arbitrer le jeu et de préparer les aventures. Tous ensemble, le Maître du Donjon et les joueurs font vivre le jeu.

Le *Manuel des Joueurs* contient toutes les règles nécessaires pour créer un personnage, l'équiper et l'envoyer au combat contre des adversaires surnaturels ou mythiques.

Le *Guide du Maître*, disponible séparément, contient des conseils et des méthodes pour le MD. Il renferme tout ce qui est nécessaire à la conception d'épreuves, d'aventures et de campagnes D&D de grande ampleur, y compris une section sur les classes de prestige, les objets magiques et les récompenses des personnages.

Le *Manuel des Monstres*, disponible séparément, contient des informations utiles pour les joueurs comme pour le MD. On y trouve non seulement des centaines de monstres pouvant habiter tous les étages d'un donjon, mais aussi des conseils pour créer ses propres monstres, des règles pour interpréter un personnage monstrueux, des détails sur les tactiques des monstres et des versions plus puissantes de créatures ordinaires.

Ensemble, ces trois livres forment le cœur des règles de jeu de DUNGEONS & DRAGONS.

TROIS DIMENSIONS

Bien que DUNGEONS & DRAGONS se joue principalement dans l'imagination des joueurs, la part de tactique et de stratégie est importante. La meilleure façon de visualiser l'action est d'utiliser des figurines sur un plateau quadrillé. La plupart des magasins de jeux de rôle vendent aussi des figurines représentant des héros ou des monstres. Le *Guide du Maître* contient un plateau quadrillé en papier. On trouve aussi des plateaux plus solides dans le commerce.

Nous supposons que vous utiliserez des figurines et un plateau quadrillé et les règles sont écrites dans cette perspective.

LES PERSONNAGES

Vos personnages tiennent les rôles principaux d'une partie de D&D, comme s'ils étaient les héros d'un roman ou d'un film. En tant que joueur, vous créez votre personnage en suivant les règles de cet ouvrage. Il pourra être un sauvage barbare des terres gelées ou un roublard futé dont les mots sont aussi tranchants que la lame. Il pourrait aussi être un archer hors pair habitué aux dangers de la nature ou un magicien maîtrisant les arts profanes. Grâce à l'expérience qu'il accumulera au cours de ses aventures, il deviendra de plus en plus puissant.

L'AVENTURE

Votre personnage est un aventurier, un héros qui entreprend des quêtes épiques et obtient la gloire et la fortune. Il sera rejoint par d'autres aventuriers lorsqu'il explorera des souterrains et combattra un terrifiant dragon ou un troll carnivore. Ces quêtes viennent des histories créées par les actions des joueurs et les situations initiées par le Maître de Donjon.

Une partie de D&D est composée de beaucoup d'action, d'une part de batailles captivantes, de quelques monstres effrayants, d'une dose d'épreuves épiques et de toutes sortes de mystères à résoudre. Que trouve-t-on au centre du donjon ? Quelle horreur attend les héros au prochain croisement ou derrière la prochaine porte ? En jouant le rôle de vos personnages, vos amis et vous entrez dans un monde médiéval-fantastique à explorer, plein de dangers auxquels faire face.

Une aventure peut se jouer en une seule séance de jeu ou s'étaler sur plusieurs parties. Chaque séance peut durer aussi longtemps que vous et vos amis le souhaitez : de quelques heures à une journée entière. La partie peut s'arrêter à n'importe quel moment, puis reprendre là où elle s'était interrompue quand les joueurs peuvent se réunir à nouveau.

Chaque aventure est différente, chaque quête unique. Votre personnage peut explorer des ruines antiques protégées par des pièges mortels ou piller la tombe d'un magicien depuis longtemps oublié. Il peut s'introduire dans un château pour y espionner l'un de ses ennemis, ou faire face au contact dévitalisant d'une créature morte-vivante. Tout est possible avec DUNGEONS & DRAGONS et votre personnage n'est limité que par votre imagination.

LE JEU

Toutes les actions qu'entreprennent les personnages de DUNGEONS & DRAGONS sont résolues par le même mécanisme. Cela permet un jeu plus fluide et plus intuitif.

Le mécanisme de base. Lorsqu'un personnage tente une action qui a une chance d'échouer, le joueur lance un dé à vingt faces (d20). Pour savoir si votre personnage réussit ou échoue (qu'il attaque un monstre ou qu'il utilise l'une de ses compétences), on suit les étapes suivantes :

- Lancer un d20 ;
- Ajouter les modificateurs appropriés ;
- Comparer le résultat à un seuil de réussite.

Si le résultat est supérieur ou égal au seuil de réussite (déterminé par le MD ou fixé par les règles), le personnage réussit. Si le résultat est inférieur au seuil de réussite, il échoue.

POURQUOI UNE RÉVISION ?

Le nouveau DUNGEONS & DRAGONS a paru en l'an 2000. Pendant les trois ans qui ont suivi, et durant lesquels le système d20 a donné un coup de fouet à l'industrie du jeu de rôle, nous avons collecté des tonnes d'informations sur la manière dont le jeu est utilisé. Nous considérons que D&D est un jeu vivant qui évolue au fil du temps.

Nous avons rassemblé les expériences d'autant de joueurs que possible. Nous vous avons parlé lors de conventions, nous avons consulté une infinité de messages sur les forums dédiés au jeu et nous avons recueilli les échos de nombreux services de clientèle, y compris le nôtre. Nous avons utilisé toutes ces données pour refaçonner le jeu depuis ses fondations et incorporer les suggestions de tout le monde. Nous avons entendu ce que vous aviez à nous dire et nous y avons répondu avec enthousiasme afin d'améliorer le jeu et ce produit.

Si vous découvrez seulement maintenant D&D, nous vous souhaitons la bienvenue dans un monde merveilleux empli d'aventure et d'imagination. Si vous connaissez déjà la version précédente de cet ouvrage, nous vous garantissons qu'il est un témoignage de notre engouement pour le jeu et son amélioration. Nous avons remanié l'errata, clarifié les règles, et le résultat est encore meilleur qu'auparavant. Ce n'est cependant qu'une consolidation du système d20 et pas une nouvelle édition. Cette révision est compatible avec tous les produits existants et ceux-ci peuvent être utilisés avec la révision au prix de quelques altérations mineures.

Et en quoi le *Manuel des Joueurs* a-t-il changé ? Le nombre de dons et de sorts disponibles a augmenté. Les classes de barbare, barde, druide, ensorceleur, moine et rôdeur ont de nouvelles aptitudes de classe. L'ensemble du livre a été poli et raffiné, en réponse à vos commentaires et pour refléter la façon dont vous jouez. Nous avons simplifié quelques règles et en avons développé d'autres. Nous avons rénové les compétences et les sorts.

Jetez un coup d'œil, faites une partie. Nous pensons que vous aimerez le résultat.

LES RÈGLES

Important. Il n'est pas nécessaire de mémoriser l'intégralité de ce livre pour jouer. Dès que vous avez compris les bases, commencez à jouer ! Vous pourrez consulter cet ouvrage pendant la partie. Mais en cas de doute, tenez-vous en aux bases, continuez à jouer et amusez-vous !

Le glossaire, qui se trouve pages 304 et suivantes, est particulièrement utile, surtout au début. Vous y trouverez la définition des termes utilisés par les règles et la description des états préjudiciables pouvant affecter votre personnage (comme l'étourdissement). Si lors de votre lecture vous rencontrez un mot qui ne vous est pas familier et que vous souhaitez en savoir plus, consultez le glossaire (ainsi que l'index, bien sûr).

DE QUOI AVEZ-VOUS BESOIN ?

Pour jouer à Donjons & Dragons, votre groupe a besoin des éléments suivants :

- Les trois livres de base version 3.5 : le *Manuel des Joueurs*, le *Guide du Maître*, le *Manuel des Monstres*. (Les joueurs souhaiteront peut être posséder chacun leur propre exemplaire de ces livres.)
- Une copie de la feuille de personnage (qui se trouve à la fin de cet ouvrage) pour chaque joueur.
- Un plateau quadrillé. Le *Guide du Maître* en contient un.
- Des figurines pour représenter chaque personnage et les monstres qu'ils vont affronter.
- Un assortiment de dés pour chaque joueur. Un assortiment contient au moins un dé à quatre faces (d4), quatre dés à six faces (d6), un dé à huit faces (d8), deux dés à dix faces (d10), un dé à douze faces (d12) et un dé à vingt faces (d20).
- Des crayons, du papier de brouillon pour prendre des notes et des feuilles de papier quadrillé pour tracer les plans des endroits que vos personnages visiteront.

LES DÉS

Les règles utilisent de nombreuses abréviations concernant les dés, comme par exemple « 3d4+3 » (qui signifie « la somme de trois dés à quatre faces, plus trois », soit un résultat compris entre 6 et 15). Le premier chiffre indique le nombre de dés à jeter (et à additionner), le deuxième (juste après le « d ») le type de dé à utiliser, et le troisième est un modificateur fixe qu'il faut ajouter (ou retrancher) au total. Quelques exemples :

1d8 : un dé à huit faces (donnant un résultat compris entre 1 et 8). Correspond aux dégâts infligés par un coup d'épée longue.

1d8+2 : un dé à huit faces plus deux (pour un résultat compris entre 3 et 10), c'est-à-dire les dégâts infligés par une épée longue maniée par un personnage bénéficiant d'un bonus de Force de +2.

2d4+2 : deux dés à quatre faces plus deux (pour un résultat compris entre 4 et 10). Un magicien de niveau 3 inflige cette quantité de dégâts en lançant le sort *projectile magique*.

1d100 : le dé à « cent faces » (ou « dé de pourcentage ») est un cas particulier, en ce sens qu'il n'existe pas. Pour le simuler, jetez deux dés à dix faces de couleurs différentes, dont l'un représente les dizaines et l'autre les unités (votre choix doit être fait avant de jeter les dés). Ainsi, un résultat de 7 et 1 donne 71, tandis que 0 et 6 signifie 6 (exception : 0 et 0 égale 100). Certaines parties de dés de pourcentage sont formées d'un dé numéroté en dizaines (00, 10, 20, etc.) et d'un autre en unités. Avec de tels dés, un résultat de 70 et 1 donne 71, tandis qu'il faut tirer 00 et 0 pour obtenir 100.

Important ! Toutes les actions ne nécessitent pas de jet de dé. On utilise les dés pendant les combats et dans les situations dont l'issue est incertaine.

Le d20 sert à déterminer si un personnage réussit ou échoue lorsqu'il entreprend une action. Les autres dés servent pour évaluer les conséquences d'une réussite.

Il est d'usage que les joueurs lancent leurs dés en évidence, de façon à ce que tout le monde puisse voir les résultats. Le MD peut pour sa part effectuer certains jets en secret pour que les joueurs restent dans l'expectative et pour faire monter la pression.

POSSIBILITÉS DES PERSONNAGES

Un personnage peut tenter n'importe quelle action imaginée par le joueur, tant que cela correspond à la scène décrite par le MD. Selon les cas, le personnage peut vouloir écouter à une porte, fouiller une pièce, marchander avec un vendeur, parler à un allié, sauter par-dessus une fosse, se déplacer, utiliser un objet ou attaquer un adversaire.

Les personnages accomplissent des tâches en effectuant des tests de compétence, des tests de caractéristique ou des jets d'attaque qui exploitent tous le même mécanisme de base.

Tests de compétence

Pour effectuer un test de compétence, le joueur lance un d20 et ajoute au nombre obtenu le modificateur de compétence de son personnage, puis compare le résultat au Degré de Difficulté (DD) de la tâche en cours.

Lors d'un test de compétence sans opposition, le résultat est comparé à un DD déterminé par le MD ou fixé par la description de la compétence (voir le Chapitre 4).

Lors d'un test de compétence opposé, on compare les résultats des deux protagonistes. Les tests opposés se font soit sur la même compétence, soit sur deux compétences différentes déterminées par les règles.

Tests de caractéristique

Les tests de caractéristique sont utilisés lorsqu'un personnage tente une action dépendant d'une compétence qu'il ne maîtrise pas. On parle alors de test inné de compétence. Toutes les compétences ne peuvent cependant pas être utilisées sans formation.

Les tests de caractéristique peuvent aussi servir dans les cas ou aucune compétence ne s'applique.

Pour effectuer un test de caractéristique, le joueur lance un d20 et ajoute le modificateur de la caractéristique appropriée de son personnage.

Jets d'attaque

Lorsqu'un personnage attaque un adversaire, son joueur doit lancer un d20 et ajouter le bonus d'attaque du personnage. Si le résultat est supérieur ou égal à la classe d'armure (CA) de son ennemi, l'attaque réussit.

Suite à une attaque réussie, le joueur peut lancer les dés indiqués pour l'arme afin de déterminer la quantité de dégâts infligés par son attaque.

Les dégâts réduisent les points de vie (pv). Lorsqu'un personnage a perdu tous ses points de vie, il tombe aussitôt inconscient et il est alors mourant. (Pour plus de détails, voir le Chapitre 8 : le combat.)

Un coup critique inflige plus de dégâts. Lorsqu'un joueur obtient un 20 naturel sur un jet d'attaque, il y a une possibilité de coup critique. Il faut lancer à nouveau un jet d'attaque pour confirmer le critique. Si le second jet d'attaque est réussi, le coup critique est confirmé et le personnage inflige plus de dégâts (voir page 140 pour plus d'information).

LE ROUND DE COMBAT

Les combats sont joués en round. Chaque round représente 6 secondes pour les personnages, quel que soit le temps qu'y passent les joueurs. Le combat commence par un test d'initiative qui sert à déterminer l'ordre d'action pour l'ensemble de la bataille. Il y a trois types d'actions : les actions simples, les actions de mouvement et les actions complexes. Lors d'un round, un personnage peut combiner ces actions de quatre façons différentes : soit entreprendre une action simple puis une action de mouvement, soit entreprendre une action de mouvement puis une action simple, soit entreprendre deux actions de mouvement, soit entreprendre une action complexe. (Pour plus de détails, voir le Chapitre 8 : le combat.)

LE RÔLE DU JOUEUR

Un joueur peut utiliser cet ouvrage pour créer et jouer un personnage. Ce dernier est un aventurier, membre d'un groupe qui se rend régulièrement dans des souterrains et combat des monstres. Pour jouer, il suffit de se réunir entre amis et d'avoir un endroit où installer le plateau quadrillé et les figurines, où lancer les dés, où ranger les feuilles de personnage et les livres.

Le MD décrit chaque scène et les événements qui s'y déroulent. Le rôle de chaque joueur est de décider de l'apparence et de la personnalité de son personnage, de ses relations avec les autres membres du groupe et d'agir en fonction de cela. On peut interpréter un paladin austère ou un roublard moqueur, un barbare intrépide ou un magicien prudent. Le joueur doit réagir aux événements en gardant son personnage à l'esprit. Il faut parfois se battre, mais d'autres obstacles peuvent être surmontés par la magie, la négociation ou l'utilisation judicieuses de ses compétences.

Les joueurs doivent aussi réfléchir à leur façon de répondre. On peut décrire les actions du personnage (« Tordek va jusqu'à la porte et attaque le gobelours. ») ou parler en se plaçant dans la peau du personnage (« Je vais jusqu'à la porte et

porte un puissant coup de hache au monstre. »). Les deux méthodes sont valables, et il est possible de changer d'option selon le contexte.

D&D est autant une expérience conviviale qu'imaginaire. Aux joueurs d'être créatifs, téméraires, et d'interpréter leur personnage… et plus que tout, de s'amuser !

RÉSUMÉ DE LA CRÉATION DE PERSONNAGE

Pour créer un personnage de niveau 1, suivez les étapes ci-dessous après avoir parcouru les Chapitres 1 à 5. Vous avez besoin d'une photocopie de la feuille de personnage, d'un crayon, d'une feuille de brouillon et de quatre dés à six faces.

LE MAÎTRE DU DONJON

Dans le cadre de sa campagne, votre maître du donjon (ou MD) applique peut-être certaines règles différentes de celles que nous vous proposons. Dans ce cas, il doit vous les faire connaître. Et n'hésitez pas à demander aux autres joueurs quel type de personnage ils ont choisi, afin de bien vous intégrer au groupe.

LES VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES

Déterminez les six valeurs des caractéristiques de votre personnage. Pour chacune, jetez quatre dés à six faces, ignorez le chiffre le plus faible et additionnez les trois autres. Notez les six résultats obtenus sur votre brouillon.

Pour plus de détails, consultez le Chapitre 1 (qui commence page suivante).

LA CLASSE ET LA RACE

Vous devez choisir ces deux données en même temps, car certaines races sont plus adaptées à certaines classes qu'à d'autres. Les classes possibles, décrites dans le Chapitre 3, sont : barbare, barde, druide, ensorceleur, guerrier, magicien, moine, paladin, prêtre, rôdeur et roublard. La description de chaque classe traite brièvement des races et donne quelques conseils à ce sujet.

Quant aux races, décrites dans le Chapitre 2, vous avez le choix entre : humain, demi-elfe, demi-orque, elfe, gnome, halfelin et nain.

Une fois votre choix fait, inscrivez votre classe et votre race sur la feuille de personnage.

LES CARACTÉRISTIQUES

Maintenant que vous connaissez la classe et la race de votre personnage, répartissez les six totaux obtenus précédemment entre les six caractéristiques de votre personnage : la Force, la Dextérité, la Constitution, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme. Modifiez ces valeurs en bien ou en mal selon les indications de la Table 2–1 : ajustements raciaux (page 12).

Attribuez les valeurs les plus élevées aux caractéristiques majeures de votre personnage (elles sont détaillées dans la description de chaque classe).

Notez le modificateur accompagnant chaque caractéristique (vous le trouverez sur la Table 1–1 : modificateurs de caractéristique et sorts en bonus, page 8). Les modificateurs de caractéristiques sont appliqués à de nombreux jets de dés pendant le jeu, y compris les jets d'attaque et de dégâts, les tests de compétence et les jets de sauvegarde.

Inscrivez les valeurs modifiées des caractéristiques et leurs modificateurs sur la feuille de personnage.

LES EXEMPLES DE PERSONNAGES

Le Chapitre 3 propose pour chaque classe un ou plusieurs exemples de personnages. Ces exemples ont pour but de vous aider à finir la création de votre aventurier. Si le don, les compétences et l'équipement mentionnés vous conviennent, vous pouvez les recopier sur la feuille de votre personnage. Vous pouvez également vous en servir comme base pour faire vos propres choix.

LES PARTICULARITÉS DE RACE ET DE CLASSE

La race et la classe de votre personnage lui confèrent certaines particularités. Certaines sont automatiques, mais d'autres vous obligeront à faire des choix, et sans doute à sauter plusieurs étapes du processus de création. N'hésitez pas à passer d'un chapitre à l'autre et à revenir en arrière s'il le faut.

LES COMPÉTENCES

Selon sa classe et son modificateur d'Intelligence, votre personnage dispose d'un certain nombre de points de compétence, qu'il peut utiliser pour acheter des compétences.

Les compétences sont mesurées en degré de maîtrise. Chaque degré de maîtrise dans une compétence se traduit par un bonus de +1 aux tests de compétence.

Au niveau 1, votre personnage peut prétendre à un degré de maîtrise de 4 dans ses compétences de classe (c'est-à-dire celles qui sont directement associées à sa classe) pour 4 points, et de 2 dans ses compétences hors classe (toutes celles qui ne sont pas des compétences de classe) pour le même prix. (Les points dépensés dans des compétences de classes sont plus rentables.)

Choisir ses compétences va plus vite si vous octroyez automatiquement 4 points à chacune, comme cela a été fait pour les exemples de personnages présentés.

Une fois que vous avez choisi vos compétences, calculez le modificateur de compétence de chacune d'entre elles. Pour cela, additionnez le degré de maîtrise au modificateur de la caractéristique associée à cette compétence et notez le résultat sur la feuille du personnage.

Toutes les compétences sont regroupées sur la Table 4–2 : compétences, page 63, qui indique les compétences de classe de chaque classe.

LES DONS

Chaque personnage de niveau 1 commence sa carrière avec un don. La Table 5–1 : dons, page 90, regroupe tous les dons, les conditions à remplir pour les choisir et une brève description.

LE CORPS ET L'ÂME

Le Chapitre 6 vous aide à peaufiner votre personnage. Vous pouvez vous y intéresser tout de suite ou remettre cela à plus tard, mais il est conseillé d'y jeter un œil à ce stade de la création du personnage.

L'ÉQUIPEMENT

Si vous ne souhaitez pas utiliser l'équipement proposé dans l'exemple de personnage, déterminez aléatoirement la valeur totale de l'équipement de votre aventurier (voir page 111) puis choisissez-le article après article, en consultant le Chapitre 7 : l'équipement.

DONNÉES DE COMBAT

Calculez les données suivantes et inscrivez-les sur votre feuille de personnage.

Points de vie. Chaque personnage a un certain nombre de points de vie (pv) représentant les blessures qu'il peut encaisser avant de mourir. Au niveau 1, ensorceleurs et magiciens ont 4 pv, bardes et roublards ont 6 pv, druides, moines, prêtres et rôdeurs ont 8 pv, guerriers et paladins ont 10 pv et les barbares ont 12 pv. Appliquez à ce chiffre le modificateur de Constitution de votre personnage.

Classe d'armure. Déterminez ensuite la classe d'armure (ou CA) de votre aventurier, qui indique s'il est facile ou non de le toucher au combat. Pour cela, additionnez les nombres suivants : 10 + son bonus d'armure + son bonus de bouclier + son modificateur de taille + son modificateur de Dextérité.

Initiative. Le modificateur d'initiative du personnage est égal à son modificateur de Dextérité. Les personnages possédant le don Science de l'initiative bénéficient d'un bonus supplémentaire.

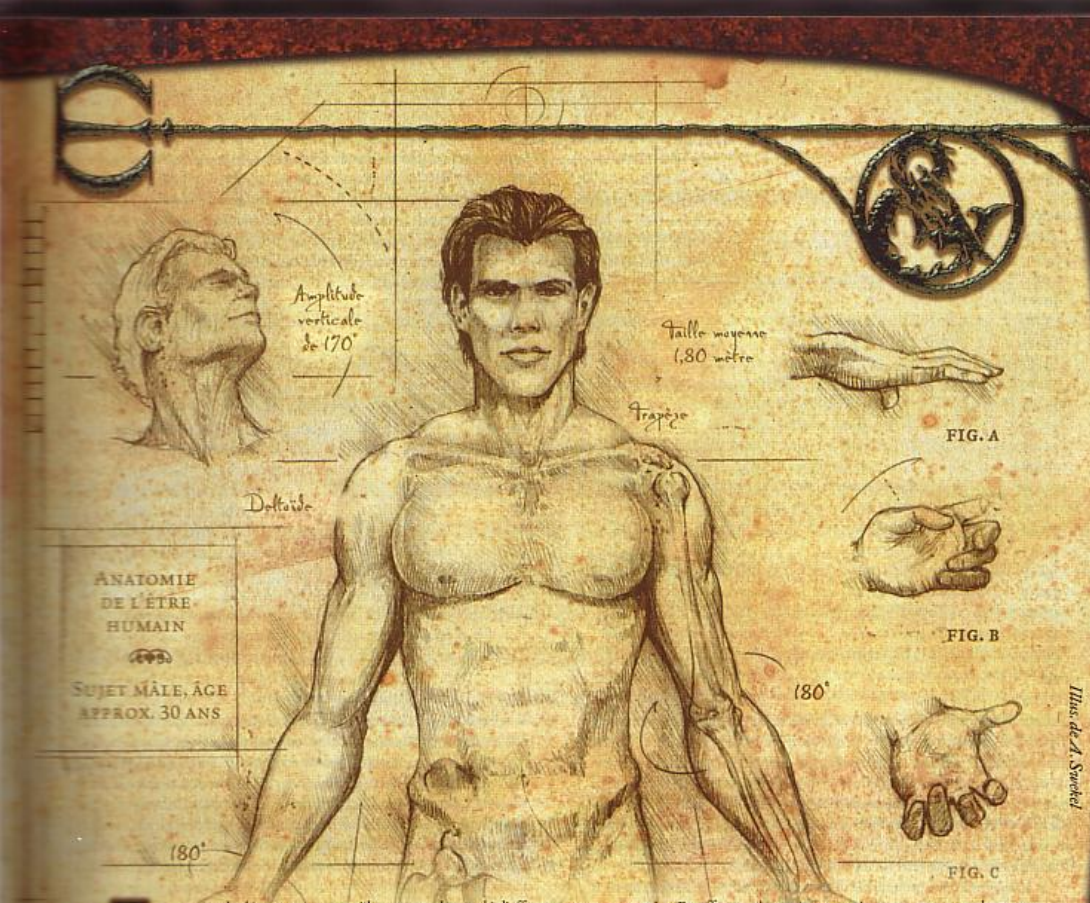
Bonus à l'attaque. La classe du personnage détermine son bonus de base à l'attaque. Son bonus à l'attaque au corps à corps, pour les combats rapprochés, est égal à son bonus de base à l'attaque plus son modificateur de Force. Son bonus à l'attaque à distance, pour le tir, est égal à son bonus de base à l'attaque plus son modificateur de Dextérité.

Jets de sauvegarde. La classe du personnage détermine ses bonus de base aux sauvegardes. Il faut ajouter à ces nombres le modificateur de Dextérité pour le jet de Réflexes, celui de Constitution pour le jet de Vigueur et celui de Sagesse pour le jet de Volonté.

DERNIERS DÉTAILS

Il ne vous reste plus qu'à trouver un nom à votre héros, à déterminer s'il s'agit d'un homme ou d'une femme, à choisir son alignement, son âge, son apparence, etc. Le Chapitre 6 peut être d'une grande aide.

Cela dit, rien ne vous oblige à le définir entièrement tout de suite. Vous aurez largement le temps de le peaufiner en cours de jeu. Si le MD le permet, vous pourrez modifier certains détails après une ou deux séances de jeu.



Illus. de A. Sperkel

Tout jet de dés, ou presque, qu'il vous sera demandé d'effectuer sera modifié par l'une ou l'autre des caractéristiques de votre personnage. Un aventurier robuste aura davantage de chances de résister au venin d'une wiverne, tandis qu'un autre doté de facultés d'observation particulièrement affûtées pourra remarquer les gobelours approchant discrètement, ou qu'un troisième à l'intelligence limitée ne détectera que rarement un passage secret menant à un trésor caché. Ce sont les caractéristiques de votre personnage qui influent, en bien ou en mal, sur le résultat de ce type d'actions.

Votre héros a six caractéristiques : la Force (dont l'abréviation est For), la Dextérité (Dex), la Constitution (Con), l'Intelligence (Int), la Sagesse (Sag) et le Charisme (Cha). Chaque valeur au-dessus de la moyenne (située à 10–11) se traduit par un bonus au jet de dé, contre un malus pour les valeurs en dessous. Vous déterminez vos valeurs de caractéristiques comme indiqué ci-dessous, puis vous les attribuez comme vous le souhaitez et vous appliquez les modifications dictées par la race de votre personnage. Ces caractéristiques pourront augmenter par la suite, à mesure que votre personnage de joueur (PJ) gagnera des niveaux.

LES VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES

Pour déterminer la valeur d'une caractéristique, jetez quatre dés à six faces (4d6). Écartez le plus petit chiffre et additionnez les trois autres. Les dés peuvent donner un résultat compris entre 3 (affligeant) et 18 (surhumain). La plupart des gens ont des caractéristiques évoluant autour de 10 ou 11, mais votre personnage est hors norme. La moyenne de ses caractéristiques devrait être de 12 ou 13 (les personnages des joueurs sont au-dessus de la moyenne).

Jetez les dés six fois de suite et notez les résultats obtenus sur une feuille. Une fois que vous avez vos six valeurs, attribuez-les aux caractéristiques de votre choix. Pour cela, vous devez savoir quel type de personnage vous voulez créer. En effet, ce n'est qu'en connaissant sa race et sa classe que vous saurez comment répartir au mieux vos valeurs de caractéristiques. Celles-ci peuvent changer si vous choisissez une race autre qu'humain ou demi-elfe (voir la Table 2–1 : ajustements raciaux, page 12).

MODIFICATEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Une fois effectués les ajouts ou soustractions dus à la race de votre personnage, les caractéristiques de ce dernier lui conféreront chacune un modificateur variant de –5 à +5. La Table 1–1 : modificateurs de caractéristique et sorts en bonus (voir page suivante) indique quelle valeur correspond à quel modificateur. Elle mentionne également les sorts supplémentaires auxquels votre personnage peut prétendre s'il pratique la magie.

Le modificateur est le chiffre que vous devez ajouter ou retrancher au résultat du dé, chaque fois que l'aventurier exécute une action en rapport avec la caractéristique concernée. C'est par exemple le modificateur de Force du personnage qui est pris en compte chaque fois qu'il tente de frapper quelqu'un avec son épée. Ce modificateur s'applique également dans d'autres occasions ne dépendant pas d'un jet de dé ; ainsi, le modificateur de Dextérité peut améliorer (ou, au contraire aggraver) la classe d'armure, ou CA, de votre personnage. Un modificateur positif s'appelle un bonus, un modificateur négatif un malus.

CARACTÉRISTIQUES ET LANCEURS DE SORTS

Pour les jeteurs de sorts, la caractéristique primordiale dépend de la classe choisie : il s'agit de l'Intelligence pour les magiciens, de la Sagesse pour les prêtres, druides, paladins et rôdeurs, et du Charisme pour les ensorceleurs et les bardes. Le personnage acquiert des sorts supplémentaires si sa caractéristique

TABLE 1–1 : MODIFICATEURS DE CARACTÉRISTIQUE ET SORTS EN BONUS

		Sorts en bonus (par niveau de sort)									
Valeur	Modificateur	0	1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	–5	Impossible de lancer des sorts associés à cette caractéristique									
2–3	–4	Impossible de lancer des sorts associés à cette caractéristique									
4–5	–3	Impossible de lancer des sorts associés à cette caractéristique									
6–7	–2	Impossible de lancer des sorts associés à cette caractéristique									
8–9	–1	Impossible de lancer des sorts associés à cette caractéristique									
10–11	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12–13	+1	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—
14–15	+2	—	1	1	—	—	—	—	—	—	—
16–17	+3	—	1	1	1	—	—	—	—	—	—
18–19	+4	—	1	1	1	1	—	—	—	—	—
20–21	+5	—	2	1	1	1	1	—	—	—	—
22–23	+6	—	2	2	1	1	1	1	—	—	—
24–25	+7	—	2	2	2	1	1	1	1	—	—
26–27	+8	—	2	2	2	2	1	1	1	1	—
28–29	+9	—	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30–31	+10	—	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32–33	+11	—	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34–35	+12	—	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36–37	+13	—	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38–39	+14	—	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40–41	+15	—	4	4	4	3	3	3	3	2	2
42–43	+16	—	4	4	4	4	3	3	3	3	2
44–45	+17	—	5	4	4	4	4	3	3	3	3

etc.

primordiale est suffisamment élevée, mais seulement s'il a atteint le niveau nécessaire pour lancer les sorts en question (voir la description des classes dans le Chapitre 3 pour plus de détails). Par exemple, Mialyë la magicienne a 15 en Intelligence, ce qui lui permet de disposer d'un sort du 1er niveau et un autre du 2e niveau en plus de ce qu'indique la table de progression des magiciens. Cela étant, elle n'aura droit à son sort additionnel du 2e niveau qu'à partir du niveau 3, car c'est à ce moment seulement qu'elle aura acquis l'expérience nécessaire pour jeter les sorts de cette puissance.

Si la caractéristique primordiale du personnage tombe en dessous de 10, il ne peut plus lancer de sorts. Par exemple, si l'Intelligence de Mialyë chute à 9 (ou moins) à cause d'un poison affectant ses capacités de raisonnement, elle devient incapable de faire appel à sa magie tant qu'elle n'a pas été soignée.

PERSONNAGE INJOUABLE

Si vos valeurs de caractéristiques sont trop faibles, rejouez-les toutes les six. Un personnage est considéré injouable si la somme de ses modificateurs de caractéristiques (avant prise en compte de la race) est inférieure ou égale à 0, ou si aucune de ses caractéristiques ne dépasse 13.

LES CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques aident à définir votre personnage et affectent la plupart de ses actions.

La description de chaque caractéristique mentionne la valeur de certaines races ou créatures (il se peut qu'un monstre n'ait pas toutes les caractéristiques, comme vous le verrez bien vite). Les valeurs indiquées sont une moyenne concernant les adultes normaux, comme par exemple un collecteur d'impôts nain, un marchand halfelin ou un soldat gnoll. Un aventurier (comme un guerrier nain ou un rôdeur gnoll) aura sans doute des valeurs plus élevées, du moins dans les caractéristiques qui comptent le plus pour lui, et sera globalement au-dessus de la moyenne.

FORCE (FOR)

La Force représente la puissance physique et musculaire de votre personnage. Cette caractéristique est particulièrement importante pour les barbares, guerriers, moines, paladins et rôdeurs, car elle les aide à s'imposer au combat. La Force limite aussi la quantité d'équipement qu'un personnage peut transporter (voir le Chapitre 9 : la vie d'aventurier).

Le modificateur de Force s'applique :

- Aux jets d'attaque au corps à corps.
- Aux jets de dégâts des armes de corps à corps et des armes de jet (y compris les frondes). (*Exceptions* : les attaques portées avec la main non directrice ne bénéficient que de la moitié du bonus de Force, tandis que celles délivrées à deux mains s'accompagnent d'une fois et demie le bonus de Force. Un malus de Force, mais pas un bonus, s'applique aux attaques portées à l'aide des arcs autres que composites.)
- Aux tests d'Escalade, de Natation et de Saut, compétences associées à la Force.
- Aux tests de Force (servant, par exemple, à enfoncer les portes).

VALEURS MOYENNES DE FORCE

Race ou créature	Force moyenne	Modificateur moyen
Allip, feu follet, ombre	—	—
Archon lumineux, chauve-souris, crapaud	1	–5
Nuée de rats	2	–4
Singe, strige, très petite araignée monstrueuse	3	–4
Grig, petit mille-pattes monstrueux	4–5	–3
Cockatrice, faucon, pixie	6–7	–2
Blaireau, quasit	8–9	–1
Humain, rat sanguinaire, tyrannœil	10–11	+0
Chien, flagelleur mental, goule, poney	12–13	+1
Babouin, blaireau sanguinaire, gnoll, raie manta	14–15	+2
Étrangleur, grand requin, pouding noir	16–17	+3
Bête éclipsante, centaure, minotaure	18–19	+4
Golem de chair, gorgone, gorille, ogre	20–21	+5
Éléphant, géant du feu, tricératops	30–31	+10
Grand dracosire d'or (dragon)	46–47	+18

DEXTÉRITÉ (DEX)

La Dextérité mesure l'agilité, les réflexes et l'équilibre du personnage. C'est la caractéristique primordiale des roublards, mais elle est également très importante pour tous ceux qui ne portent qu'une armure légère ou intermédiaire (les barbares et les rôdeurs), voire pas d'armure du tout (c'est le cas des ensorceleurs, magiciens et moines), ainsi que pour quiconque souhaite devenir un bon archer.

Le modificateur de Dextérité s'applique :

- Aux jets d'attaque à distance, ce qui comprend celles portées avec des arcs, des arbalètes et des haches de lancer ou d'autres armes de jet ou à projectiles.
- À la classe d'armure (CA), si le personnage est en mesure de réagir à l'attaque qui le prend pour cible.

- Aux jets de Réflexes, qui permettent d'éviter les *boules de feu* et toutes les attaques auxquelles on peut échapper en faisant preuve d'une grande rapidité.
- Aux tests d'Acrobaties, Crochetage, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Équitation, Escamotage, Évasion et Maîtrise des cordes, compétences associées à la Dextérité.

Valeurs moyennes de Dextérité

Race ou créature	Dextérité moyenne	Modificateur moyen
Criard (thallophyte)	—	—
Cube gélatineux (vase)	1	–5
Objet animé colossal	4–5	–3
Ogre zombi, ver pourpre	6–7	–2
Basilic, géant du feu, ogre, tendriculaire	8–9	–1
Humain, punaise de feu géante, sanglier, triton	10–11	+0
Gobelours, hobgobelin, lammasu	12–13	+1
Bête éclipsante, hiéracosphinx	14–15	+2
Âme-en-peine, chien esquiveur, lion, pieuvre	16–17	+3
Chapardeur éthéré, déva astral (ange)	18–19	+4
Arrawak, diable osseux	20-21	+5
Seigneur élémentaire de l'Air	32–33	+11

CONSTITUTION (CON)

La Constitution représente la santé et l'endurance de votre personnage. Le bonus de Constitution d'un personnage augmente son total de points de vie, ce qui rend cette caractéristique très importante pour toutes les classes.

Le modificateur de Constitution s'applique :

- À tous les jets de dés de vie (mais aucun malus, quel qu'il soit, ne peut faire tomber le résultat d'un jet de dé de vie en dessous de 1 ; autrement dit, un personnage gagne au moins 1 point de vie à chaque nouveau niveau).
- Aux jets de Vigueur, qui permettent de résister aux poisons et autres périls similaires.
- Aux tests de Concentration. Cette compétence, vitale pour les lanceurs de sorts, est associée à la Constitution.

Si la valeur de Constitution du personnage évolue suffisamment pour changer son modificateur (dans un sens comme dans l'autre), son total de points de vie augmente ou diminue en conséquence.

Valeurs moyennes de Constitution

Race ou créature	Constitution moyenne	Modificateur moyen
Goule, momie, ombre	—	—
Nuée de mille-pattes, nuée de criquets	8–9	–1
Belette sanguinaire, diablotin, grick, humain	10–11	+0
Méduse, nymphe, otyugh, oxydeur	12–13	+1
Cheval léger, méduse, troglodyte	14–15	+2
Chimère, liane chasseresse, tigre	16–17	+3
Gargouille, ombre des roches, ours polaire	18–19	+4
Aboleth, éléphant, tyrannosaurus	20–21	+5
La Tarasque	35	+12

INTELLIGENCE (INT)

L'Intelligence symbolise les facilités d'apprentissage et de raisonnement de votre aventurier. Elle est vitale pour les magiciens, car elle détermine le nombre de sorts qu'ils peuvent jeter et la puissance de ces derniers. Elle est également importante pour tout personnage souhaitant maîtriser un grand nombre de compétences.

Le modificateur d'Intelligence s'applique :

- Au nombre de langues parlées par le personnage en début de carrière.
- Au nombre de points de compétence acquis à chaque niveau (même en cas de malus important, le personnage gagne au moins 1 point de compétence par niveau).
- Aux tests d'Art de la magie, Artisanat, Connaissances, Contrefaçon, Décryptage, Désamorçage/sabotage, Estimation et Fouille, compétences associées à l'Intelligence.

L'Intelligence est la caractéristique primordiale des magiciens. Elle détermine leur nombre de sorts en bonus. Pour lancer un sort, il leur faut une valeur d'Intelligence au moins égale à 10 + niveau du sort.

Les animaux ont 1 ou 2 en Intelligence, les créatures d'intelligence humaine ayant au moins 3 dans cette caractéristique.

Valeurs moyennes d'Intelligence

Race ou créature	Intelligence moyenne	Modificateur moyen
Gelée ocre, golem, zombi	—	—
Chameau, charognard rampant, ver pourpre	1	–5
Cheval, chien, hydre, tigre	2	–4
Ravageur gris, rhast, tendriculaire	3	–4
Bête éclipsante, griffon, otyugh	4–5	–3
Molosse satanique, ogre, troll, yrthak	6–7	–2
Centaure, gnoll, troglodyte	8–9	–1
Gobelours, humain, nécrophage, tormante	10–11	+0
Dragon-tortue, géant des nuages, lamia	12–13	+1
Âme-en-peine, feu follet, traqueur invisible	14–15	+2
Archon messager, succube, tyrannœil	16–17	+3
Flagelleur mental, slaad funeste, ténébreux ailé	18–19	+4
Kraken, ténébreux rampant, titan	20–21	+5
Grand dracosire d'or	32–33	+11

SAGESSE (SAG)

La Sagesse regroupe la volonté, le bon sens, le degré de perception et l'intuition du personnage. Alors que l'Intelligence représente la faculté à analyser les informations, la Sagesse définit la manière dont le personnage perçoit le monde qui l'entoure. Ainsi, un professeur distrait a une Intelligence élevée, mais une Sagesse plutôt faible. À l'inverse, un simple d'esprit peut avoir une Intelligence extrêmement limitée et une Sagesse très développée, pour peu qu'il soit intuitif. Cette caractéristique est cruciale pour les druides et les prêtres, et très importante pour les paladins et les rôdeurs. Si vous souhaitez que votre aventurier ait des sens affûtés, dotez-le d'une grande Sagesse. Toutes les créatures ont une valeur en Sagesse.

Le modificateur de Sagesse s'applique :

- Aux jets de Volonté (permettant, par exemple, d'échapper à des sorts tels que *charme-personne*).
- Aux tests de Détection, Perception auditive, Premiers secours, Profession, Psychologie et Survie, compétences associées à la Sagesse.

La Sagesse est la caractéristique primordiale des druides, paladins, prêtres et rôdeurs. Elle détermine leur nombre de sorts en bonus. Pour lancer un sort, il leur faut une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + niveau du sort.

Valeurs moyennes de Sagesse

Race ou créature	Sagesse moyenne	Modificateur moyen
Cube gélatineux (vase), objet animé	1	–5
Criard (thallophyte)	2	–4
Githyanki, slaad rouge	6–7	–2
Torve, troll, ver pourpre	8–9	–1
Homme-lézard, humain, thallophyte spectrale	10–11	+0
Hyène, ombre, ours-hibou, remorhaz	12–13	+1
Âme-en-peine, chouette, mante religieuse géante	14–15	+2
Androsphinx, dévoreur d'âmes, lilende	16–17	+3
Couatl, érinye (diable), naga gardien	18–19	+4
Géant des tempêtes, licorne	20–21	+5
Grand dracosire d'or	32–33	+11

CHARISME (CHA)

Le Charisme mesure la force de persuasion du personnage, son magnétisme, sa capacité à diriger les autres et sa beauté. Cette caractéristique représente une force de caractère réelle, pas seulement la façon dont on est perçu par autrui. Le Charisme est vital pour les paladins, les ensorceleurs et les bardes. Il est également très utile pour les prêtres, car il affecte leur aptitude à repousser les morts-vivants. Toutes les créatures ont une valeur en Charisme.

Le modificateur de Charisme s'applique :

- Aux tests de Bluff, Déguisement, Diplomatie, Dressage, Intimidation, Renseignements, Représentation et Utilisation d'objets magiques, compétences associées au Charisme.
- Aux tests visant à influencer les autres.

- Aux tests de renvoi des morts-vivants pour les prêtres ou paladins cherchant à repousser zombis, vampires et autres morts-vivants.

Le Charisme est la caractéristique primordiale des bardes et des ensorceleurs. Elle détermine leur nombre de sorts en bonus. Pour lancer un sort, il leur faut une valeur de Charisme au moins égale à 10 + niveau du sort.

Valeurs moyennes de Charisme

Race ou créature	Charisme moyen	Modificateur moyen
Criard (thallophyte), golem, zombi	1	–5
Araignée, crocodile, lézard, rhinocéros	2	–4
Pieuvre, tendriculaire	3	–4
Âne, Belette, cthuul, rat sanguinaire	4–5	–3
Blaireau, géant du feu, ours, troll	6–7	–2
Gnoll, gorgone, manticore, sanglier sanguinaire	8–9	–1
Dretch (démon), glouton, humain	10–11	+0
Doppelganger, enlaceur, sylvanien, tormante	12–13	+1
Barghest, géant des tempêtes, méduse	14–15	+2
Achaïerai, harpie, ogre mage, pixie	16–17	+3
Barghest noble, nixe	18–19	+4
Déva astral (ange), kraken	20–21	+5
Grand dracosire d'or	32–33	+11

Exemple de tirage et de répartition des valeurs de caractéristiques

Olivier souhaite créer un nouveau personnage. Il jette quatre dés à six faces (4d6) et obtient 5, 4, 4 et 1. Ignorant le chiffre le plus faible (1), il additionne les trois autres et note 13 sur une feuille de brouillon. Recommençant l'opération à cinq reprises, il obtient les résultats suivants : 13, 10, 15, 12, 8 et 14. Il décide de jouer un solide guerrier nain et choisit ses caractéristiques en conséquence.

La Force a droit à la meilleure valeur, soit 15. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 qui lui servira bien au combat.

Puis vient la Constitution, à laquelle Olivier attribue 14. Grâce au bonus de +2 que lui confère son appartenance à la race des nains (voir Table 2–1 : modificateurs raciaux, page 12), ce chiffre passe à 16, soit un bonus de +3, tant aux points de vie qu'aux jets de Vigueur.

Olivier décide de mettre sa plus mauvaise valeur, 8, en Charisme. Cette fois, le modificateur racial est un malus de –2 (voir la Table 2–1), ce qui signifie 6, soit un malus de –2 à tous les tests liés au Charisme.

Olivier doit désormais choisir entre trois valeurs, une moyenne (10) et deux conférant un bonus (12 et 13). Il attribue le 13 en Dextérité (bonus de +1), ce qui améliore la CA de son personnage, mais aussi ses jets d'attaque à distance et ses jets de Réflexes (de plus, une telle valeur est nécessaire pour le don Esquive, qu'Olivier souhaite pour son guerrier ; voir la Table 5–1 : dons, page 90).

La Sagesse a droit au 12 (bonus de +1), ce qui renforce les jets de Volonté et les tests de compétences liées aux sens, comme par exemple Détection et Perception auditive (voir la Table 4–2 : compétences, page 63).

Enfin, l'Intelligence du personnage d'Olivier sera de 10 (ni bonus, ni malus), ce qui est loin d'être ridicule pour un guerrier.

Olivier note la race, la classe, les caractéristiques et les modificateurs de son personnage sur sa feuille de personnage.

Évolution des valeurs de caractéristiques

Au fil du temps, les valeurs de caractéristiques de départ de votre personnage peuvent évoluer. Leur augmentation n'est pas limitée. Les valeurs de caractéristiques changent notamment dans les cas suivants :

- Ajoutez 1 point à la valeur de votre choix au niveau 4, puis tous les quatre niveaux par la suite (soit aux niveaux 8, 12, 16 et 20).
- De nombreux sorts et effets magiques peuvent accroître ou décroître temporairement une caractéristique. Ainsi, *rayon affaiblissant* réduit la Force du sujet, tandis que *force de taureau* l'augmente. D'autres sorts gênent leur cible, ce qui réduit ses valeurs de caractéristiques. Par exemple, la victime d'un *enchevêtrement* agit comme si sa valeur de Dextérité était de 4 points inférieure à ce qu'elle est effectivement.
- Plusieurs objets magiques augmentent une ou plusieurs caractéristiques de leur possesseur tant qu'ils sont portés. C'est par exemple le cas des *gants de Dextérité*, qui améliorent la Dextérité de leur porteur (les objets magiques sont détaillés dans le *Guide du Maître*). Notez qu'un tel objet magique ne peut pas conférer un bonus supérieur à +6 à une caractéristique donnée.
- Quelques objets extrêmement rares peuvent augmenter une valeur de caractéristique de façon permanente, tout comme le sort *souhait*. Un tel bonus est appelé bonus inné. Aucune caractéristique ne peut bénéficier d'un bonus inné supérieur à +5.
- Poisons, maladies et autres effets néfastes peuvent occasionner un affaiblissement temporaire de points de caractéristique. Les points perdus de cette manière reviennent d'eux-mêmes, au rythme de 1 par jour et par caractéristique affaiblie.
- Certains effets infligent une diminution permanente des valeurs de caractéristiques. Les points perdus de cette manière ne reviennent jamais naturellement. Par contre, on peut les récupérer à l'aide de sorts tels que *restauration*.
- Au fil des ans, certaines caractéristiques du personnage augmentent et d'autres diminuent (voir la Table 6–5 : effets du vieillissement, page 109).

Lorsqu'une caractéristique évolue, tout ce sur quoi elle avait un impact est modifié en conséquence. Par exemple, en arrivant au niveau 4, Mialyë décide d'augmenter son Intelligence pour la faire passer à 16. Cela lui donne un sort supplémentaire du 3e niveau (qu'elle ne pourra utiliser qu'à partir du niveau 5, lorsqu'elle pourra lancer des sorts de ce niveau), tout en faisant passer de 4 à 5 le nombre de points de compétence auquel elle a droit à chaque nouveau niveau (2 pour sa classe et 3 en raison de son bonus d'Intelligence). Au cours de son passage de niveau, elle choisit ses compétences après avoir augmenté son Intelligence et bénéficie donc dès à présent de 5 points à dépenser en tant que magicienne de niveau 4. Par contre, elle ne gagne aucun point de façon rétroactive : elle ne bénéficie donc pas des points supplémentaires – 1 par niveau – que lui aurait conféré le fait d'avoir 16 en Intelligence au début de sa carrière.

Intelligence, sagesse et charisme

Les valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme de votre personnage peuvent vous aider à l'interpréter. Voici ce qu'elles peuvent éventuellement indiquer (il s'agit là de simples suggestions) :

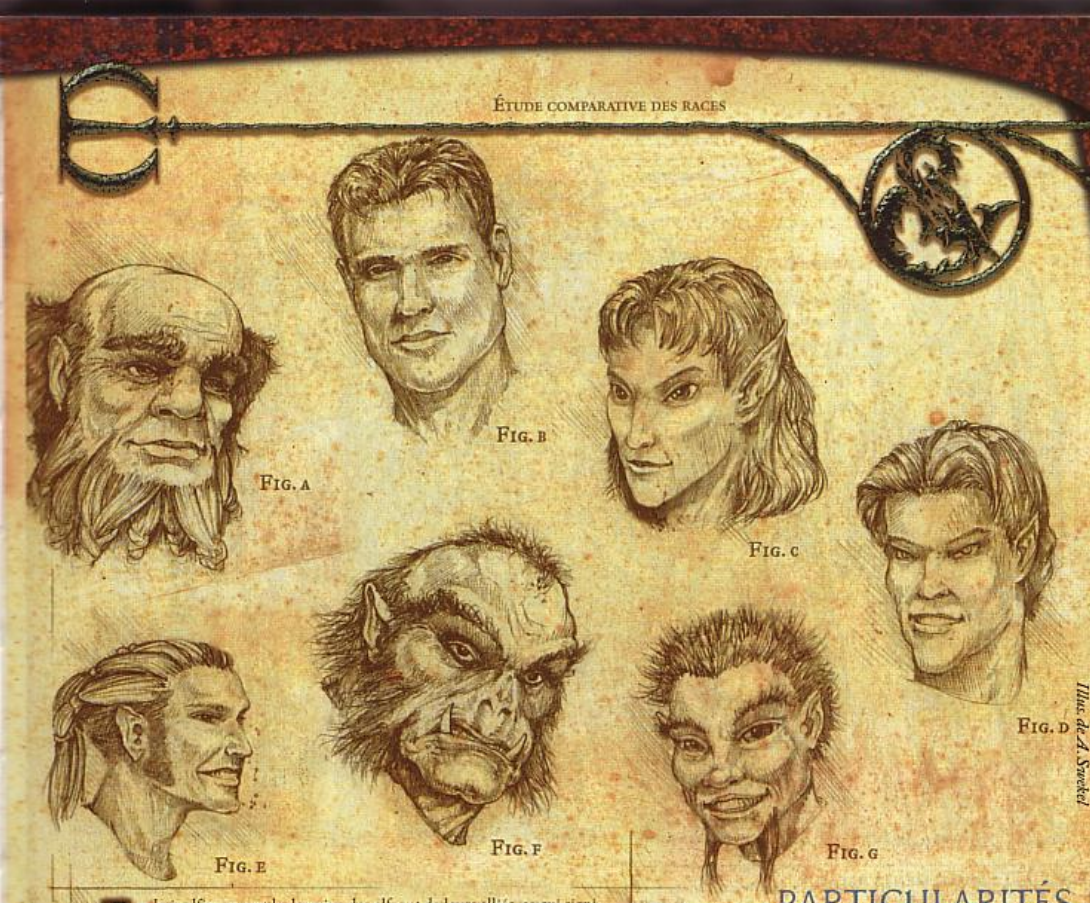
Un personnage intelligent est souvent curieux et aime faire de belles phrases. Si, dans le même temps, sa valeur de Sagesse est assez faible, il est sans doute intelligent mais distrait, à moins que ses connaissances ne soient purement pratiques et qu'il ne manque cruellement de bon sens. Un personnage ayant une Intelligence élevée et un faible Charisme peut être un « monsieur Je-sais-tout » ou un érudit vivant en reclus. Enfin, si sa haute Intelligence est accompagnée par une Sagesse et un Charisme déficients, c'est sans doute un habitué des gaffes en tout genre.

Un aventurier dont l'Intelligence est limitée a tendance à mal prononcer les mots trop complexes. Il ne comprend pas toujours les indications qu'on lui donne et saisit rarement les plaisanteries de ses compagnons. Un personnage ayant une Sagesse élevée peut être serein, particulièrement sensible, en phase avec le monde extérieur ou tourné vers la méditation. Si son Intelligence est restreinte, il se peut qu'il soit intuitif mais un peu simplet. Si c'est son Charisme qui est défaillant, il a sans doute appris qu'il n'était pas fait pour commander, du moins, pas directement ; il pourrait devenir conseiller ou éminence grise du dirigeant local. Une personne sage mais ni intelligente ni charismatique est fruste et discourtoise.

Un personnage à la Sagesse réduite peut être téméraire, imprudent, ou tout simplement irresponsable.

Un personnage au Charisme élevé peut être séduisant ou agréable à vivre, mais aussi dégager une grande confiance en soi. Si son Intelligence est limitée, il parvient généralement à passer pour quelqu'un de cultivé, du moins jusqu'à ce qu'il se trouve confronté à un véritable expert. Si c'est par la Sagesse qu'il pèche, il sera sans doute très apprécié mais ne saura pas faire la différence entre ses vrais amis et ceux qui font seulement semblant de l'être. Si son Intelligence et sa Sagesse sont basses, il sera sans doute superficiel et insensible aux sentiments d'autrui.

Enfin, un personnage ayant un faible Charisme peut être réservé, bourru, malpoli, mielleux à outrance, ou tout simplement quelconque.



Illus. de A. Sawkel

Les bois elfiques sont le domaine des elfes et de leurs alliés, ce qui signifie que les chances d'y rencontrer des nains ou des demi-orques sont faibles. De même, elfes, humains, halfelins et demi-orques sont extrêmement rares dans les citadelles souterraines des nains. Et bien que l'on puisse croiser quelques humanoïdes dans les campagnes, la plupart des habitants sont humains. Dans les grandes villes, l'appât du gain ou du pouvoir réunit les représentants de toutes les races principales : humains, demi-elfes, demi-orques, elfes, gnomes, halfelins et nains.

Le choix de la race

Après avoir déterminé les valeurs de caractéristiques de votre personnage, mais avant de les noter sur votre feuille, choisissez la race de votre personnage. Dans le même temps, choisissez aussi sa classe, car chaque race est plus ou moins adaptée aux différentes classes. Une fois fait, attribuez les valeurs tirées aux diverses caractéristiques, effectuez les ajustements raciaux et continuez la création du personnage.

Vous n'êtes pas limité pour ce qui est de la race ou de la classe de votre aventurier, mais la plupart des races excellent dans une profession bien précise. Par exemple, les halfelins peuvent être guerriers, mais leur petite taille et leur pied léger les prédisposent tout naturellement à devenir roublards.

La race de votre personnage devrait vous donner des idées quant à ses motivations, ce qu'il pense des autres races, ou comment il se comporte. Mais n'oubliez pas que les descriptions qui suivent ne sont que des généralités. Il existe toujours des exceptions à la règle, et votre personnage peut fort bien être l'une d'elles. La description de la race de votre personnage ne doit pas vous apparaître restrictive ; détaillez votre personnage comme bon vous semble.

Particularités des races

La race de votre personnage détermine certaines de ses aptitudes.

Modification des caractéristiques

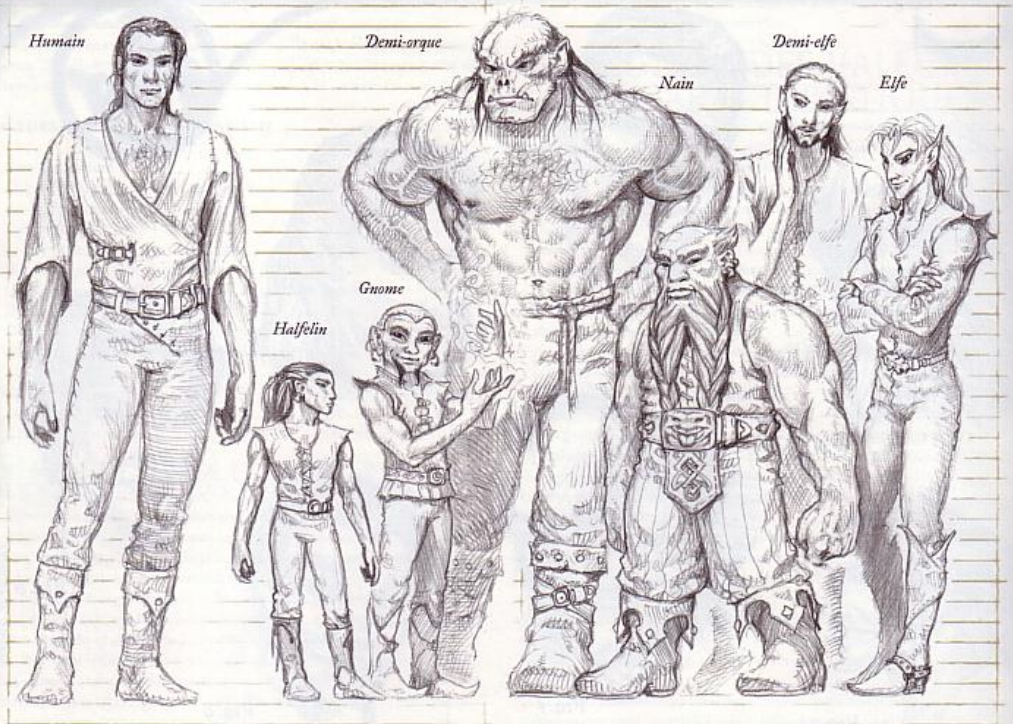
Consultez la Table 2–1 : ajustements raciaux (page suivante) et appliquez les ajustements. Les valeurs des caractéristiques peuvent dépasser 18 ou descendre en dessous de 3, à l'exception de l'Intelligence, qui ne peut pas être inférieure à 3. Si votre demi-orque a 1 ou 2 en Intelligence après ajustement, remontez cette valeur à 3.

Par exemple, en tant que halfeline, Lidda a un bonus racial de +2 en Dextérité, mais aussi un malus racial de –2 en Force. Sachant cela, sa joueuse place son meilleur résultat (15) en Dextérité, ce qui lui donne un total de 17. Comme elle ne souhaite pas que sa roublarde subisse un malus de Force, elle met donc un 12 à cette caractéristique, pour une valeur finale de 10, qui ne lui donne ni bonus, ni malus.

Classe de prédilection

La classe de prédilection de chaque race est également indiquée sur la table 2–1. Un personnage multiclassé ne subit jamais de malus aux points d'expérience à cause de sa classe de prédilection (voir PX et personnages multiclassés, page 60).

Par exemple, en tant que roublarde halfeline, Lidda pourra par la suite choisir une seconde classe sans craindre de perdre le moindre PX, car roublard est la classe de prédilection des halfelins.



Illus. de T. Lockwood

TABLE 2–1 : AJUSTEMENTS RACIAUX

Race	Ajustement de caractéristiques	Classe de prédilection
Humain	Aucun	Spécial[1]
Demi-elfe	Aucun	Spécial[1]
Demi-orque	+2 en Force, –2 en Intelligence[2], –2 en Charisme	Barbare
Elfe	+2 en Dextérité, –2 en Constitution	Magicien
Gnome	+2 en Constitution, –2 en Force	Barde
Halfelin	+2 en Dextérité, –2 en Force	Roublard
Nain	+2 en Constitution, –2 en Charisme	Guerrier

[1] La classe de plus haut niveau d'un humain ou d'un demi-elfe compte comme sa classe de prédilection, quelle qu'elle soit.

[2] L'Intelligence de départ d'un demi-orque ne peut tomber en dessous de 3. Si l'ajustement la fait passer à 1 ou 2, remontez-la à 3.

RACES ET LANGAGES

On entend parler de nombreuses langues dans les grandes villes. Les nains négocient le prix des pierres précieuses dans leur dialecte, les sages elfes engagent des débats savants en elfique et les prêcheurs déclament leurs prières en céleste. Le langage le plus courant reste toutefois le commun, que toutes les races maîtrisent. Dans une société polyglotte, il est aisé d'apprendre de nouvelles langues, et il n'est pas rare que les aventuriers en parlent plusieurs.

Tous les personnages parlent d'office le commun. Elfes, demi-elfes, halfelins, gnomes, nains et demi-orques parlent en plus leur langue natale. Enfin, les aventuriers particulièrement intelligents (c'est-à-dire ceux qui bénéficient d'un bonus en Intelligence au niveau 1) peuvent choisir un langage supplémentaire par point de bonus d'Intelligence en tant que personnage débutant. Si votre personnage a droit à d'autres langues, faites votre choix dans la liste proposée pour sa race.

Degré d'alphabétisation. Tous les personnages, à l'exception des barbares, savent automatiquement lire et écrire toutes les langues qu'ils parlent. Un barbare peut lui aussi apprendre à lire et à écrire, mais cela l'oblige à dépenser quelques points de compétence (voir Illettrisme, page 25).

Langues de classe. Prêtres, druides et magiciens de niveau 1 peuvent choisir certains langages en tant que langue supplémentaire due à l'Intelligence, même s'ils ne sont pas mentionnés dans la description de leur race. Il s'agit des langues ci-dessous.

Druide : sylvestre.

Magicien : draconien.

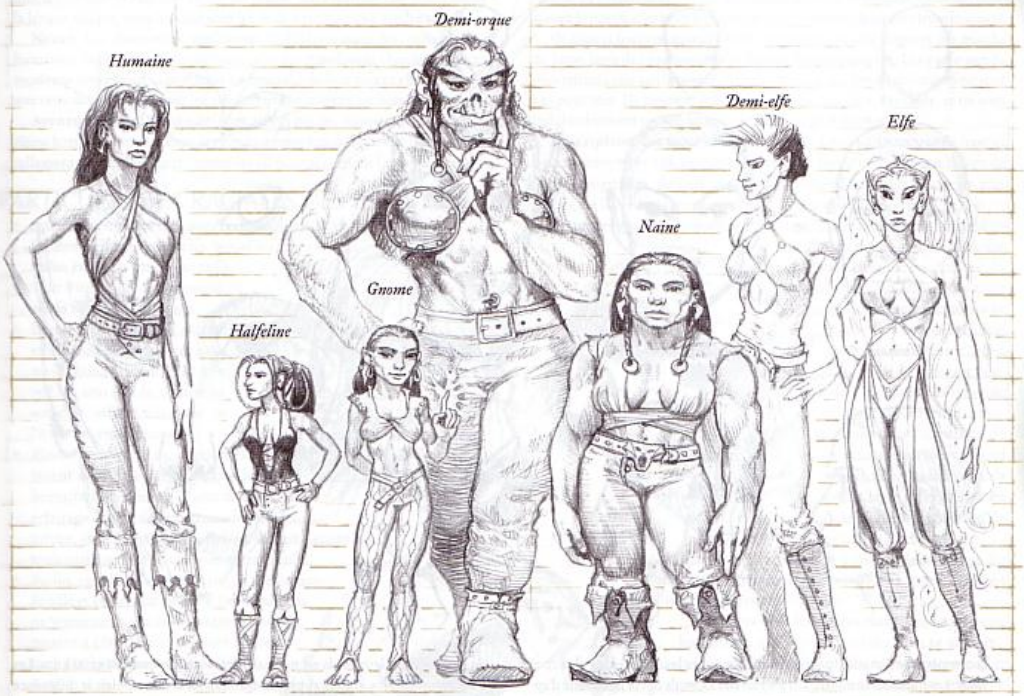
Prêtre : abyssal, céleste, infernal.

HUMAINS

La plupart des humains descendent de pionniers, marchands, voyageurs, réfugiés et autres populations en constant mouvement. Il en résulte une grande variété, tant au niveau du physique que de la culture, des croyances religieuses et du système politique. Frêles ou forts, blancs ou noirs de peau, extravertis ou renfermés, primitifs ou civilisés, dévots ou impies, toutes les tendances sont représentées au sein de la race humaine.

Personnalité. Parmi les races dominantes, les humains sont les plus ambitieux et ceux qui ont les plus grandes capacités d'adaptation. Chez eux, la diversité est la règle tant pour ce qui est des goûts que de la morale, des coutumes ou des habitudes. D'aucuns les accusent de n'avoir aucun respect pour l'histoire, mais vivant bien moins vieux que les elfes, gnomes, halfelins et autres nains, il est naturel que les humains aient une mémoire collective plus limitée que celle des autres races.

Description. Les humains mesurent généralement de 1,50 mètre à un peu plus de 1,80 mètre et pèsent de 60 à 120 kilos, les hommes étant sensiblement plus grands et plus lourds que les femmes. Leur penchant pour les conquêtes et leur cycle de reproduction plus court que celui de la plupart des autres races expliquent leur extrême diversité d'apparence : leur peau va d'un blanc de lait à un noir d'ébène, leurs cheveux peuvent être noirs, châtains, blonds ou roux (raides, ondulés ou frisés) et la barbe des hommes est plus ou



Illus. de T. Lockwood

moins fournie selon le patrimoine génétique. Beaucoup ont du sang d'autres races dans les veines, et il n'est pas rare qu'ils aient quelques traits elfes ou orques, par exemple. Ils s'habillent souvent de manière ostentatoire, et certains complètent leur tenue d'une coiffure excentrique, de tatouages ou de piercings. Leur espérance de vie est limitée. Ils atteignent leur majorité à 15 ans et fêtent rarement leur siècle d'existence.

Relations avec les autres races. Les humains se mêlent aussi aisément aux autres races qu'aux autres communautés humaines. Il en résulte que presque tous les humanoïdes les considèrent comme le « meilleur second choix possible » (après les membres de leur propre race, évidemment). Ils occupent souvent des postes d'ambassadeurs, diplomates, magistrats, marchands ou fonctionnaires.

Alignement. Les humains ne tendent vers aucun alignement en particulier, pas même la neutralité. Chez eux, le meilleur côtoie le pire.

Territoires. Les territoires occupés par les humains sont en perpétuel changement, en raison du renouvellement constant des idées, de la structure sociale et des dirigeants. Les membres des autres races trouvent la culture humaine fascinante, mais aussi déconcertante et épuisante.

Comme l'espérance de vie des humains est limitée, leurs chefs politiques, militaires ou religieux sont très jeunes comparés à ceux des autres races. Même si des conservateurs figent parfois la progression d'une société, les bouleversements reprennent systématiquement une ou deux générations plus tard, avec pour conséquence une évolution bien plus rapide de la société humaine comparée à celle des elfes, des nains, des gnomes ou des halfelins. Individuellement ou en groupe, les humains savent saisir la moindre occasion et s'adapter à tout changement, aussi radical soit-il.

Il y a souvent beaucoup de non-humains en territoires humains (bien plus, par exemple, que de non-nains vivant chez les nains).

Religion. Contrairement aux autres races, les humains n'ont pas de divinité principale. Pélor, dieu du Soleil, est le dieu le plus vénéré, mais il n'a pas la place de chef du panthéon dont Moradin bénéficie chez les nains, et Corellon Larethian chez les elfes. Certains humains sont parmi les plus grands fanatiques religieux qui soient, tandis que d'autres se disent athées.

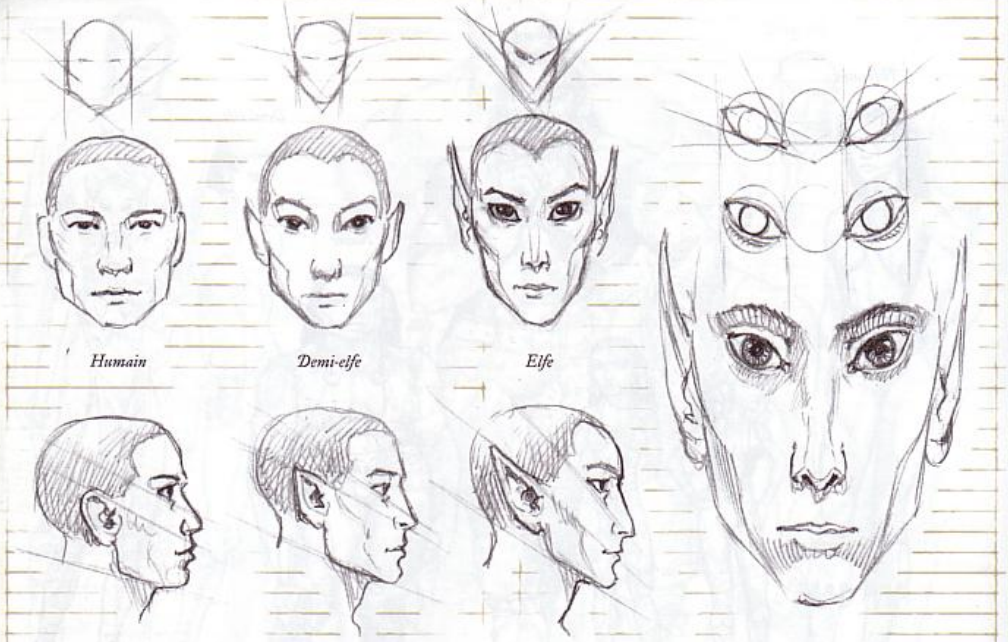
Langue. Les humains parlent le commun, également appelé langue commune. Il n'est pas rare qu'ils maîtrisent d'autres idiomes, et parfois même une ou deux langues mortes. Ils aiment parsemer leurs phrases de mots empruntés à d'autres langages : jurons orques, expressions musicales elfiques, termes militaires nains, etc.

Noms. Les noms humains sont très variés. Sans dieu fédérateur pour leur donner une base commune et avec leur cycle de reproduction rapide, ils donnent naissance à des sociétés en évolution constante. Il en résulte que leur culture est bien plus diversifiée que celle des autres races et qu'il n'existe pas de noms typiques. Certains parents humains aiment donner un nom nain ou elfique à leur enfant (quant à savoir s'ils le prononcent correctement, c'est une autre histoire…).

Aventuriers. Les aventuriers humains sont encore plus audacieux et ambitieux que la moyenne. Certains rêvent de gloire, qu'ils peuvent gagner en amassant les richesses et en multipliant les exploits. Plus que n'importe quels autres humanoïdes, les humains sont capables de se battre pour une cause plutôt que pour un groupe ou un territoire.

PARTICULARITÉS RACIALES DES HUMAINS

- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les humains n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement au sol de base est de 9 mètres.
- 1 don supplémentaire au niveau 1, car ce sont des touche-à-tout qui apprennent particulièrement vite (voir Chapitre 5 : les dons).
- 4 points de compétence supplémentaires au niveau 1, et 1 point de compétence supplémentaire à chaque niveau par la suite, pour les mêmes raisons (les 4 points de compétence additionnels du niveau 1 sont ajoutés après multiplication, pas avant ; voir Chapitre 4 : les compétences).
- Langues parlées. D'office : commun. Supplémentaires : au choix (à l'exception des langages secrets, tels que la langue des druides). Voir les autres races ou



Illus. de T. Lockwood

la compétence Langues (page 80) pour connaître les idiomes les plus courants. Les humains se mêlant à la plupart des races, ils ont la possibilité d'apprendre la majorité des dialectes parlés dans la région qu'ils habitent.

- *Classe de prédilection.* Spécial. La classe la plus élevée d'un humain multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience (voir PX et personnages multiclassés, page 60).

DEMI-ELFES

Il arrive qu'elfes et humains se marient, les premiers étant attirés par la vitalité des seconds et les seconds par la grâce des premiers. Ces unions s'achèvent prématurément du point de vue des elfes, qui vivent bien plus longtemps que les humains, mais elles perdurent à travers des enfants métis : les demi-elfes.

L'existence de ces derniers n'est pas toujours facile. Lorsqu'ils sont élevés par les elfes, ils grandissent avec une rapidité stupéfiante, devenant adultes en une vingtaine d'années, ce qui ne leur laisse pas le temps d'apprendre la complexité de la grammaire elfique, sans parler de la culture et de l'expression artistique. Ils se retrouvent bien vite séparés de leurs amis d'enfance, même si les elfes continuent de les considérer comme des enfants lorsqu'ils ont atteint l'âge adulte. Il n'est pas rare qu'ils finissent par quitter leur univers natal pour aller vivre chez les humains.

À l'inverse, s'ils sont élevés chez les humains, les demi-elfes grandissent moins rapidement que les enfants de leur âge. Ils sont plus distants, plus sensibles et moins ambitieux que les humains. Certains tentent tout de même de s'intégrer à la société humaine, tandis que d'autres préfèrent trouver leur identité dans l'acceptation de leurs différences. La plupart finissent par résider chez les humains, même s'ils se considèrent parfois comme des étrangers toute leur vie durant.

Personnalité. La plupart des demi-elfes montrent la curiosité, les facultés d'invention et l'ambition de leur parent humain, ainsi que le raffinement, l'amour de la nature et les goûts artistiques de leur parent elfe.

Description. Pour les humains, les demi-elfes ressemblent à des elfes, alors que pour ces derniers, ils ressemblent à des humains (les elfes les appellent d'ailleurs « demi-humains »). Ils mesurent de 1,50 mètre à un peu moins de 1,80 mètre et leur poids est normalement compris entre 50 et 90 kilos. Les hommes sont plus grands et plus lourds que les femmes, mais la différence est moins prononcée que chez les humains. Les demi-elfes ont généralement un teint plus pâle, des cheveux plus clairs et un grain de peau plus lisse que leur parent humain, mais une grande diversité est également possible. Leurs yeux sont verts, comme ceux de leur parent elfe. Ils sont adultes à 20 ans et peuvent vivre plus de 180 ans.

La plupart des demi-elfes sont nés de l'union d'un humain et d'une elfe, ou inversement, mais il arrive également que certains aient deux parents demi-elfes. Ces individus de « seconde génération » ont parfois des yeux de couleur différente, même si le vert prédomine toujours.

Relations avec les autres races. Les demi-elfes s'entendent bien avec les humains et les elfes, mais aussi avec les nains, les gnomes et les halfelins. Ils possèdent la grâce des elfes sans leur air hautain, et l'énergie des humains sans leur comportement rustre. Ils font d'excellents ambassadeurs ou intermédiaires (sauf entre elfes et humains, car chaque camp soupçonne alors les demi-elfes de favoriser la partie adverse). Les humains nourrissent toutefois des soupçons à l'égard des demi-elfes dans les régions où les relations sont tendues avec les elfes.

Certains demi-elfes sont particulièrement agressifs à l'égard des demi-orques. Penser qu'ils ont en commun des ancêtres humains les met peut-être mal à l'aise.

Alignement. Les demi-elfes affichent souvent les tendances chaotiques de leurs ancêtres elfes, mais leurs gènes humains ne les prédisposent pas en faveur du Bien ou du Mal. Tout comme les elfes, ils accordent une grande importance à la liberté individuelle et à l'expression artistique. Ils acceptent mal l'autorité et n'aiment pas davantage qu'on leur demande de diriger. Ils détestent qu'on leur impose des règles et se montrent parfois incontrôlables, ou du moins imprévisibles.

Territoires. Les demi-elfes n'ont pas de territoires proprement dits, bien qu'ils soient les bienvenus dans les villes humaines et les forêts elfiques. Dans les grandes villes, ils peuvent se regrouper en petite communauté.

Religion. Les demi-elfes élevés chez les elfes vénèrent le panthéon elfique, et plus particulièrement Corellon Larethian. Ceux qui ont grandi chez les humains prient souvent Ehlonna, déesse des Forêts.

Langue. Les demi-elfes parlent la langue de leurs deux parents, c'est-à-dire le commun et l'elfique. Ils ont un peu de mal à maîtriser les subtilités de la langue elfique, mais les elfes sont les seuls à pouvoir s'en rendre compte.

Noms. Les demi-elfes appliquent indifféremment les conventions humaines ou elfiques. Ironiquement, ceux qui grandissent chez les humains reçoivent souvent un nom elfique en honneur de leur parent elfe, de même que ceux qui sont élevés par les elfes prennent souvent un nom humain.

Aventuriers. Les demi-elfes sont attirés par les compagnons et les carrières hors du commun, aussi la plupart d'entre eux deviennent-ils tout naturellement aventuriers. Tout comme les elfes, ils ressentent l'appel du voyage.

PARTICULARITÉS RACIALES DES DEMI-ELFES

- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les demi-elfes n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement au sol de base est de 9 mètres.
- Immunité contre les sorts et effets magiques de type sommeil ; bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de l'école des enchantements.
- *Vision nocturne.* Les demi-elfes voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- Bonus racial de +1 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive. Les demi-elfes ne remarquent pas les passages secrets en passant à côté. Leurs sens sont affûtés, mais pas autant que ceux des elfes.
- Bonus racial de +2 aux tests de Diplomatie et Renseignements. Les demi-elfes s'entendent facilement dans n'importe quelle société.
- *Sang elfique.* Ils sont considérés comme des elfes à part entière pour tous les effets dépendant de la race. Les demi-elfes sont aussi vulnérables aux attaques qui ciblent les elfes que leurs ancêtres, et ils peuvent utiliser les objets magiques réservés aux elfes. (Voir le *Manuel des Monstres* pour avoir plus d'informations sur les elfes et le *Guide du Maître* pour plus d'informations sur les objets magiques.)
- *Langues.* D'office : commun et elfe. Supplémentaires : au choix (à l'exception des langages secrets, tels que la langue des druides). Voir les autres races ou la compétence langue (page 80) pour connaître les idiomes les plus courants. Les demi-elfes disposent ainsi d'une diversité presque aussi grande que celle des humains.
- *Classe de prédilection.* Spécial. La classe la plus élevée d'un demi-elfe multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience (voir PX et personnages multiclassés, page 60).

DEMI-ORQUES

Sur les terres frontalières qui bordent les régions sauvages, tribus de barbares orques et humains trouvent un équilibre précaire qui les pousse à commercer en temps de paix et à se battre en temps de guerre. Les demi-orques naissent indifféremment chez leur parent orque ou humain, mais sont néanmoins en contact avec les deux cultures. Certains quittent leur région natale pour se rendre dans les secteurs plus civilisés, emmenant leur ténacité, leur courage et l'art du combat qu'ils ont développé dans les contrées sauvages.

Personnalité. Les demi-orques sont prompts à la colère et d'un naturel renfrogné. Ils préfèrent agir et combattre que réfléchir et discuter. Ceux qui réussissent le mieux sont toutefois ceux qui parviennent à tempérer leurs instincts.

Ils aiment festoyer, manger, boire, se vanter, chanter, disputer des matchs de lutte, faire des percussions et danser frénétiquement. Les passe-temps plus raffinés tels que la poésie, la philosophie et les danses courtoises ne sont pas pour eux. Ils peuvent être un atout dans une fête débridée, mais sont indubitablement un handicap au bal annuel de la duchesse.

Description. Les demi-orques font entre 1,80 et 2,10 mètres de haut et pèsent entre 90 et 125 kg. Ils sont aisément reconnaissables, en raison de leur peau grisâtre, de leur angle facial prononcé, de leur mâchoire prognathe, de leurs dents proéminentes et de leur grande pilosité.

Les orques adorent les cicatrices. Celles qu'ils gagnent sont une source d'orgueil et celles qu'ils se font de manière rituelle sont considérées comme du plus bel effet. Tout demi-orque ayant vécu suffisamment longtemps au contact des orques est forcément couvert d'estafilades, qu'il s'agisse de marques honteuses indiquant un statut de serviteur et identifiant le propriétaire, ou au contraire de symboles glorieux acquis au combat. Chez les humains, ils cachent leurs cicatrices ou les arborent fièrement, selon le tempérament de chacun.

Les demi-orques vieillissent plus rapidement que les humains. Ils atteignent l'âge adulte à 14 ans et rares sont ceux qui dépassent les 75 ans.

Relations avec les autres races. Les orques sont les ennemis jurés des nains et des elfes, ce qui signifie que les demi-orques ont du mal à se faire accepter par ces deux races. Mais il est vrai que les orques ne sont pas non plus en bons termes avec les humains, les gnomes ou les halfelins. Chaque demi-orque doit trouver seul le moyen de se faire accepter par ceux qui haïssent ou craignent ses cousins orques. Certains y parviennent en se montrant discrets et réservés, quelques-uns uns en étalant leur piété et leur bonté (ce qui ne signifie d'ailleurs pas que ces sentiments sont réels). Ceux qui restent affichent un air si redoutable que les autres races n'ont pas d'autre choix que de les accepter.

Alignement. Les demi-orques adoptent fréquemment les tendances chaotiques de leurs ancêtres orques, mais leurs gènes humains ne les prédisposent pas en faveur du Bien ou du Mal. Ceux qui sont élevés chez les orques et qui se conforment à leur mode de vie sont généralement malfaisants.

Territoires. Les demi-orques n'ont pas de territoire à proprement parler. Ils vivent le plus souvent chez les orques. Parmi les autres races, les humains sont ceux qui les acceptent le plus facilement, aussi les demi-orques s'installent-ils fréquemment dans les régions dominées par les humains.

Religion. Comme leurs cousins, les demi-orques vénèrent majoritairement Gruumsh, dieu principal des orques et ennemi juré de Corellon Larethian, dieu des elfes. Même si Gruumsh est intrinsèquement maléfique, guerriers et barbares demi-orques peuvent l'honorer en tant que dieu de la Guerre, sans pour autant être eux-mêmes portés vers le Mal. Les adorateurs de Gruumsh qui ne souhaitent pas avoir à se justifier (ou qui ne veulent pas donner aux humains l'occasion de se méfier d'eux) gardent leurs croyances secrètes. À l'inverse, les demi-orques qui cherchent à se rapprocher de leurs ancêtres humains vénèrent des dieux humains, faisant parfois preuve d'une piété particulièrement ostensible.

Langue. La langue orque n'a pas d'alphabet. Dans les rares cas où il leur faut écrire, orques et demi-orques ont recours à l'alphabet nain (et encore leurs inscriptions sont-elles rarement plus que des graffiti).

Illus. de T. Lockwood

Noms. Les demi-orques choisissent généralement un nom correspondant à l'impression qu'ils veulent donner : il aura des sonorités humaines pour ceux qui cherchent à s'intégrer à la société des hommes, ou des consonances orques, plus gutturales, pour qui souhaite intimider ses ennemis. Un demi-orque élevé chez les humains depuis son plus jeune âge aura vraisemblablement un nom humain, mais il n'est pas impossible qu'il en change dès qu'il quittera sa ville natale. Certains sont toutefois trop stupides pour changer de nom lorsqu'ils passent d'une société à l'autre.

Noms masculins : Dench, Feng, Gell, Henk, Holg, Imsh, Keth, Krusk, Ront, Shump ou Thokk.

Noms féminins : Baggi, Emen, Engong, Myev, Neega, Ovak, Ownka, Shautha, Vola ou Volen.

Aventuriers. Les demi-orques vivant au contact des humains sont presque invariablement attirés par les carrières violentes, qui leur permettent de faire bon usage de leur force. Fréquemment rejetés par les classes sociales supérieures, ils peuvent espérer gagner l'amitié d'aventuriers qui sont bien souvent, eux aussi, des parias ou des individus vivant en marge de la société.

PARTICULARITÉS RACIALES DES DEMI-ORQUES

- +2 en Force, –2 en Intelligence, –2 en Charisme. Les demi-orques sont particulièrement musclés, mais leurs gènes orques nuisent à leurs facultés intellectuelles et à leurs relations sociales.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les demi-orques n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement au sol de base est de 9 mètres.
- *Vision dans le noir.* Orques et demi-orques voient à 18 mètres de distance dans le noir le plus complet. Ils perdent alors tout sens des couleurs (et voient juste en noir et blanc) mais leurs perceptions n'en souffrent pas pour autant. Ils peuvent agir normalement sans la moindre lumière.
- *Sang orque.* Les demi-orques sont considérés comme des orques à part entière pour tous les effets liés à la race. Les demi-orques sont aussi vulnérables aux attaques qui ciblent les orques que leurs ancêtres, et ils peuvent utiliser les objets magiques réservés aux orques. (Voir le *Manuel des Monstres* pour avoir plus d'informations sur les orques et le *Guide du Maître* pour plus d'informations sur les objets magiques.)
- *Langues.* D'office : commun et orque. Supplémentaires : abyssal, draconien, géant, gnoll et gobelin. Quelques demi-orques intelligents apprennent le langage de leurs alliés ou de leurs ennemis, mais ils sont une infime minorité.
- *Classe de prédilection.* Barbare. La classe de barbare d'un demi-orque multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience (voir PX et personnages multiclassés, page 60).

ELFES

Les elfes sont bien accueillis par les communautés humaines, mais ils ne s'y sentent jamais chez eux. Ils sont célèbres pour leur poésie, leurs chants et leurs danses, leur savoir et leurs arts magiques. Mais qu'un péril menace leur forêt et ils se révèlent de redoutables combattants et de fins stratèges.

Personnalité. Les elfes sont plus souvent amusés qu'excités, et bien moins cupides que curieux. Leur espérance de vie est si longue qu'ils ont tendance à toujours penser au long terme et à ne montrer que dédain et indifférence pour ce qu'ils considèrent comme une péripétie passagère. Par contre, dès qu'ils se fixent un but (qu'il s'agisse d'une mission risquée ou de l'apprentissage d'une nouvelle forme d'expression artistique), ils savent faire preuve d'une concentration et d'une détermination à nulle autre pareille. Ils se font difficilement des amis ou des ennemis, mais ne les oublient jamais. Ils répondent aux insultes par le mépris tant qu'ils les considèrent sans importance. Sinon, ils se vengent.

Description. Les elfes sont petits et leur silhouette déliée. Mesurant entre 1,35 mètre et 1,65 mètre, ils pèsent généralement entre 40 et 65 kilos. Hommes et femmes sont de la même taille, les premiers étant légèrement plus lourds que les secondes. Ils sont gracieux mais semblent fragiles. Leur peau est généralement pâle, leurs cheveux sont noirs et ils ont les yeux verts. Ils sont imberbes et glabres. Ils préfèrent les habits simples et confortables, affichant un goût prononcé pour les tons pastel tirant sur le bleu et le vert. Ils aiment également les bijoux sans fioritures mais élégants. Leur grâce est presque surnaturelle et leurs traits sont d'une finesse remarquable. Nombre d'humains et de représentants des autres races les trouvent d'une beauté envoûtante. Les elfes deviennent adultes à 110 ans ; ils peuvent espérer dépasser les 700 ans.

Contrairement aux membres des autres races humanoïdes, ils ne dorment pas. Au lieu de cela, ils doivent se plonger dans une transe profonde, propice à la méditation, pendant un minimum de 4 heures par jour. Une telle pratique leur procure un repos identique à 8 heures de sommeil. Les elfes rêvent, même si ces songes sont en réalité des exercices mentaux développés au fil des ans.

Relations avec les autres races. Les elfes prennent les humains pour des rustres, les halfelins pour des individus trop collet monté, les gnomes pour des gens dénués d'intérêt et les nains pour des éteignoirs particulièrement désagréables. Ils éprouvent une certaine pitié pour les demi-elfes et ne parviennent jamais à se départir des soupçons que leur inspirent les demi-orques. Bien que hautains, ils n'ont pas un caractère aussi difficile que les nains et les halfelins, et se montrent généralement plaisants et polis envers ceux qui ne répondent pas à leurs critères d'excellence (autrement dit, quiconque n'est pas elfe).

Alignement. Les elfes aiment la liberté, la diversité et l'expression personnelle. Ils sont fortement attirés par les aspects les plus bénéfiques du Chaos. Ils se sentent souvent concernés par la défense des libertés d'autrui et la plupart sont foncièrement bons.

Territoires. Les elfes se retrouvent généralement dans le cadre de clans regroupant moins de deux cents individus. Leurs villages, bien cachés, se mêlent aux arbres sans nuire à la forêt. Ils vivent de chasse, de cueillette et de l'agriculture, leurs dons spécifiques en ce domaine (et leur magie) leur permettant de se nourrir sans devoir cultiver sur de grandes parcelles. Leurs contacts avec les étrangers sont limités, même si certains d'entre eux font des affaires en échangeant vêtements et objets d'art elfiques contre les métaux qu'ils se refusent à extraire du sol.

Les elfes rencontrés dans les régions humaines sont le plus souvent des troubadours, des artistes ou des sages. Les nobles humains se battent pour louer les services de maîtres d'armes elfes qui enseigneront l'escrime à leurs fils.

Religion. Les elfes vénèrent d'abord et avant tout Corellon Larethian, Protecteur et préservateur de tout ce qui vit. Selon la légende, c'est du sang de Corellon, versé lors de ses batailles contre Gruumsh, le dieu des orques, que seraient nés les premiers elfes. Corellon n'est pas seulement un puissant dieu guerrier ; c'est également un mécène des études magiques, des arts, de la danse et de la poésie.

Langue. Les elfes parlent une langue fluide, tout en intonations subtiles, et dotée d'une grammaire incroyablement complexe. La littérature est riche et variée, mais c'est surtout pour les chants et les poèmes que la langue elfique est célèbre. Nombre de bardes apprennent l'elfe dans le seul but d'ajouter quelques ballades elfiques à leur répertoire. D'autres les mémorisent à l'oreille, sans savoir ce qu'elles racontent. L'alphabet elfique, aussi fluide que la langue parlée, est également celui de la langue sylvestre, parlée par les dryades, lutins et autres farfadets, ainsi que celui de l'aqueux, la langue des créatures liées à l'eau et du commun des Profondeurs, le langage des drows et d'autres créatures souterraines.

Noms. Quand un elfe se déclare adulte, ce qui se produit généralement quelque temps après son centième anniversaire, il se choisit du même coup un prénom. Ceux qui le connaissent depuis son plus jeune âge continueront parfois de l'appeler par son « prénom d'enfant », et il se peut qu'il le tolère. Un prénom elfique est toujours unique, même s'il peut reprendre des sonorités de prénoms de parents ou d'individus que l'elfe apprécie tout particulièrement. Ce prénom vient s'ajouter au nom de famille, obtenu par la combinaison de noms communs. Certains elfes vivant au contact des humains le traduisent en commun, les autres préférant conserver la forme originale.

Prénoms masculins : Aramil, Aust, Enialis, Heian, Himo, Ivellios, Laucian, Quarion, Thamior ou Tharivor.

Prénoms féminins : Anastrianna, Antinua, Drusilia, Felosial, Ielenia, Lia, Mialyë, Qillathe, Silaqui, Valanthe ou Xanaphia.

Noms de famille : Amastacia (« Fleur d'Étoile »), Amakiir (« Fleur de Gemme »), Galanodel (« Murmure de Lune »), Holimion (« Rosée de Diamant »), Liadon (« Feuille d'Argent »), Meliamne (« Pied de Chêne »), Naïlo (« Brise nocturne »), Siannodel (« Ruisseau de Lune »), Ilphukiir (« Bouton de Gemme ») ou Xiloscient (« Pétale d'Or »).

Aventuriers. C'est par goût du voyage que les elfes décident de devenir aventuriers. La vie chez les humains se déroule à un rythme qui ne leur convient pas, car ils la trouvent trop réglementée et changeante. Les elfes qui vivent au contact des humains choisissent donc une carrière leur permettant d'aller à leur guise. Ils aiment également montrer leur talent à l'arc et à l'épée, mais aussi acquérir de nouveaux pouvoirs magiques, ce que l'existence d'aventurier leur permet de faire. Les elfes d'alignement bon peuvent être des rebelles ou prendre part à de grandes campagnes militaires du côté des forces du Bien.

PARTICULARITÉS RACIALES DES ELFES

- +2 en Dextérité, –2 en Constitution. Les elfes sont gracieux mais frêles. Leurs gestes coulés les aident à se déplacer discrètement et en font de redoutables archers.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les elfes n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement au sol de base est de 9 mètres.
- Immunité contre les sorts et effets magiques de type sommeil ; bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de l'école des enchantements.
- *Vision nocturne.* Les elfes voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- *Maniement des armes.* Tous les elfes possèdent les dons Maniement d'une arme de guerre pour l'épée longue, la rapière, l'arc long (y compris les arcs longs composites) et l'arc court (y compris les arcs courts composites). Les elfes ont élevé l'escrime et le tir à l'arc au rang d'arts ; tous savent donc manier ces armes.
- Bonus racial de +2 aux tests de Détection, Fouille et Perception auditive. Lorsqu'ils passent à moins de 1,50 mètre d'une porte dissimulée ou d'un passage secret, ils ont droit à un test de Fouille automatique afin de voir s'ils le remarquent. Leurs perceptions sont si affûtées qu'ils sont presque dotés d'un sixième sens pour ce qui est de repérer les passages secrets.
- *Langues.* D'office : commun et elfe. Supplémentaires : draconien, gnoll, gnome, gobelin, orque et sylvestre. Les elfes connaissent souvent la langue de leurs alliés et de leurs ennemis, ainsi que le draconien, idiome dans lequel ont été écrits la plupart des grimoires recelant le savoir ancien.
- *Classe de prédilection.* Magicien. La classe de magicien d'un elfe multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience (voir PX et personnages multiclassés, page 60). La pratique de la magie vient naturellement aux elfes (qui prétendent parfois l'avoir inventée) et les guerriers/magiciens sont extrêmement fréquents chez eux.

GNOMES

Les gnomes sont appréciés de tous pour leurs talents de techniciens, d'alchimistes et d'inventeurs. Bien que très demandés, la plupart d'entre eux préfèrent vivre auprès des leurs, dans de confortables terriers creusés sous des collines où le gibier abonde.

Personnalité. Les gnomes adorent les animaux, les pierres précieuses et les plaisanteries. Ils sont dotés d'un grand sens de l'humour, et même s'ils apprécient les blagues et les jeux de mots, rien ne les fait autant rire que les farces élaborées. Ils montrent le même entrain pour des arts plus terre à terre, comme l'ingénierie, que pour leurs canulars.

Les gnomes sont également dotés d'une grande curiosité. Ils n'aiment rien tant que découvrir les choses par eux-mêmes. Cette soif d'apprendre fait d'eux des ingénieurs hors pair, car ils cherchent toujours de nouvelles méthodes de fabrication. Il arrive qu'ils jouent des tours à leurs compagnons dans le seul but de voir comment ceux-ci réagiront.

Description. Les gnomes font entre 90 centimètres et 1 mètre de haut, pour un poids avoisinant les 21 kilos. Leur peau peut être très bronzée ou prendre la couleur de l'écorce, leur chevelure est blonde et leurs yeux présentent tous les dégradés de bleu. Les hommes se laissent couramment pousser la barbe, qu'ils portent courte et taillée avec soin. Les gnomes s'habillent généralement de cuir ou de couleurs brunes rappelant la terre, et il n'est pas rare qu'ils ornent leurs vêtements de bijoux ou de broderies décoratives. Ils deviennent adultes aux environs de 40 ans et ont une espérance de vie de 350 ans, même si certains atteignent presque les 500 ans.

Relations avec les autres races. Les gnomes s'entendent bien avec les nains, qui partagent leur amour des objets précieux, leur attrait pour la mécanique et leur haine des gobelins et des géants. Ils apprécient la compagnie des halfelins, surtout ceux qui aiment plaisanter. La plupart des gnomes se méfient des races de plus grande taille (humains, elfes, demi-elfes et demi-orques), sans pour autant se montrer hostiles à leur égard.

Alignement. Les gnomes sont le plus souvent bons. Ceux qui sont attirés par la Loi deviennent généralement sages, ingénieurs, chercheurs, savants, détectives ou consultants. Ceux qui se sentent plus proches du Chaos choisissent plutôt une carrière de troubadour, d'escroc, de marchand ambulant ou de bijoutier. Mais la quasi-totalité des gnomes a un bon fond, et même les plus filous pratiquent davantage leur art pour s'amuser que par pure malice. Les gnomes malfaisants sont aussi rares qu'inquiétants.

Territoires. Les gnomes s'installent dans les collines boisées. Ils vivent sous terre, mais cela ne les empêche pas d'apprécier l'air pur et le monde de la surface, vers lequel ils remontent bien plus souvent que les nains. Leurs domiciles sont dissimulés grâce à des illusions et une méthode de construction particulièrement intelligente. Leurs visiteurs sont toujours les bienvenus et se voient souvent invités à entrer dans leurs terriers chauds et bien éclairés. Quant aux importuns, ils sont incapables de trouver la moindre entrée.

Les gnomes qui décident de vivre chez les humains sont généralement tailleurs de gemmes, mécaniciens, sages ou professeurs. Certaines familles humaines aiment que leurs enfants aient un précepteur gnome, lequel pourra dispenser son enseignement à plusieurs générations successives.

Religion. Le principal dieu des gnomes est Garl Brilledor, Protecteur bienveillant. Ses prêtres enseignent que les gnomes doivent chérir et aider la communauté au sein de laquelle ils vivent. Les plaisanteries doivent être perçues comme une façon de détendre l'atmosphère et d'empêcher les autres de prendre la grosse tête, pas comme de mauvais tours visant seulement à se moquer des victimes.

Langue. La langue gnome, qui utilise l'alphabet nain, a servi à écrire de nombreux traités techniques et ouvrages érudits. Herboristes, naturalistes et ingénieurs humains apprennent souvent le gnome pour avoir accès aux meilleurs ouvrages de leur spécialité.

Noms. Les gnomes adorent les noms, à tel point que beaucoup en ont jusqu'à une douzaine. Au fil de sa vie, le jeune gnome reçoit un nom de sa mère, un autre de son père, un troisième de l'ancien du clan, et d'autres encore donnés par ses oncles et tantes… sans oublier les surnoms affectueux que lui donnent ses compagnons. Il s'agit dans la plupart des cas de variantes des noms ou prénoms d'ancêtres ou de parents éloignés, et certains noms tiennent de la pure invention. Lorsqu'ils ont affaire aux humains et aux autres individus « coincés » dès que l'on aborde un tel sujet, les gnomes feignent de n'avoir que trois noms : un prénom, le nom de leur clan et un surnom. Le prénom qu'ils se choisissent dans la liste dont ils disposent est souvent le plus amusant à l'oreille. Les noms de clan sont souvent constitués de noms communs, et les gnomes les traduisent systématiquement en humain (ou en elfique chez les elfes, etc.).

Prénoms masculins : Boddynock, Dimble, Fonkin, Gerbo, Gimble, Glim, Jebeddo, Namfoodle, Roondar, Seebo ou Zook.

Prénoms féminins : Bimpnottin, Caramip, Duvamil, Ellywick, Ellyjobell, Loopmottin, Mardnab, Roywyn, Shamil ou Waywocket.

Noms de clan : Beren, Daergel, Folkor, Garrick, Nackle, Murnig, Ningel, Raulnor, Scheppen ou Turen.

Surnoms : Blaireau, Brillegemme, Canard boiteux, Chipecrêpes, Cœur de Frêne, Doublepêne, Monobotte, Renversebière, Zibeline.

Aventuriers. Les gnomes sont par nature curieux et impulsifs. Ils deviennent aventuriers afin de découvrir le vaste monde ou par goût de l'exploration. Ceux qui sont loyaux le font parfois pour ramener l'ordre et protéger les innocents, montrant ainsi le même sens du devoir envers toute la société que celui que leurs frères réservent généralement à leur seule communauté. D'autres choisissent cette carrière par amour des pierres précieuses et autres objets de valeur. Selon les relations qu'ils entretiennent avec leur clan, ils sont parfois perçus comme des vagabonds, voire des traîtres (pour avoir tourné le dos à leurs responsabilités).

PARTICULARITÉS RACIALES DES GNOMES

- +2 en Constitution, –2 en Force. Les gnomes sont aussi résistants que les nains, mais leur petite taille ne leur permet pas d'être aussi forts que les autres humanoïdes.
- Petite taille. En tant que créatures de taille P, les gnomes ont un bonus de taille de +1 à la CA, un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque et un de +4 aux tests de Discrétion. Par contre, ils sont limités à des armes plus petites que celles utilisées par les humains, et la charge qu'ils peuvent soulever est plus modeste (75 % du poids porté par les créatures de taille M).
- Leur vitesse de déplacement au sol de base est de 6 mètres.
- *Vision nocturne.* Les gnomes voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté de la lune ou des étoiles, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- *Armes familières.* Les gnomes peuvent considérer le marteau-piolet gnome (voir page 121) comme une arme de guerre plutôt que comme une arme exotique.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les illusions. Les gnomes ont en effet une connaissance innée des illusions en tout genre.
- Bonus de +1 au DD du jet de sauvegarde contre tous les sorts de l'école des illusions lancés par un gnome. Les gnomes ont une affinité naturelle pour les illusions, ce qui rend leurs sorts plus difficiles à percer à jour. Ce bonus se cumule avec les autres bonus du même genre, comme celui d'École de prédilection.
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les kobolds et les gobelinoïdes (gobelins, hobgobelins et gobelours). Les gnomes affrontent fréquemment ces créatures, ce qui leur a permis de mettre au point des tactiques de combat particulièrement adaptées.
- Bonus d'esquive de +4 contre les créatures appartenant au type géant. Ce bonus représente un entraînement spécial, suivi par tous les gnomes, au cours duquel ils apprennent des techniques de combat conçues par leurs ancêtres. Notez que lorsque le personnage perd son bonus de Dextérité à la CA (par exemple, quand il est pris au dépourvu), il perd également ce bonus d'esquive. Le *Manuel des Monstres* donne la liste des créatures de type géant.
- Bonus racial de +2 aux tests de Perception auditive. Les gnomes ont l'oreille fine.
- Bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat (alchimie). Leur odorat extrêmement développé leur permet de suivre les réactions chimiques à l'odeur.
- *Langues.* D'office : commun et gnome. Supplémentaires : draconien, elfe, géant, gobelin, nain et orque. Les gnomes ont davantage de contact avec les elfes et les nains que ces deux races n'en ont entre elles, et ils apprennent souvent le langage de leurs ennemis jurés (kobolds, géants, gobelins et orques). De plus, une fois par jour, ils peuvent s'entretenir avec un animal vivant dans un terrier (blaireau, lapin, renard, etc.). Il s'agit d'un talent naturel pour les gnomes. Voir la description du sort *communication avec les animaux*, page 214.
- *Pouvoirs magiques. Communication avec les animaux* (animaux fouisseurs uniquement) 1 fois par jour. Les gnomes ayant au moins 10 en Charisme ont aussi les pouvoirs magiques suivants : *lumières dansantes, prestidigitation* et *son imaginaire* 1 fois par jour. Niveau de lanceur de sorts de 1, DD des jets de sauvegarde de 10 + le modificateur de Cha du gnome + le niveau du sort. Voir la description de ces trois sorts pages 254, 274 et 290.
- *Classe de prédilection.* Barde. La classe de barde d'un gnome multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience (voir PX et personnages multiclassés, page 60).

Illus. de T. Lockwood

HALFELINS

Les halfelins sont particulièrement rusés et prompts à saisir la moindre occasion. En clans ou seuls, ils font leur trou partout où c'est possible. Voyageurs dans l'âme, ils sont considérés comme des étrangers presque partout. À ce titre, ils attirent les soupçons et la curiosité. Selon le clan auquel ils appartiennent, ils peuvent être dignes de confiance et travailleurs ou de simples voleurs attendant le gros coup qui leur permettra de disparaître sans laisser de traces. Quel que soit leur mode de vie, ce sont des battants pleins de ressources.

Personnalité. Les halfelins préfèrent les ennuis à l'ennui. Ils sont d'une curiosité maladive. Confiants dans leur capacité à se tirer des pires pétrins, ils font preuve d'une audace que la plupart des autres races sont bien incapables d'égaler.

Les halfelins sont nomades et leurs clans se déplacent constamment, allant où les circonstances où leur curiosité les pousse. Ils apprécient la richesse pour les plaisirs qu'elle peut acheter, et dépensent l'argent sans compter, aussi vite qu'ils l'obtiennent.

Ce sont également de grands collectionneurs. Les plus classiques collectionnent les armes, les livres ou les bijoux, mais certains sont attirés par des objets plus surprenants, comme par exemple les peaux de bêtes féroces, voire les créatures elles-mêmes ! Les riches halfelins font parfois appel à des aventuriers, qu'ils envoient chercher les pièces qui compléteront leur collection.

Description. Les halfelins mesurent environ 90 centimètres et pèsent entre 15 et 17 kilos. Ils ont le teint rougeaud et des cheveux noirs et raides, tandis que leurs yeux sont noirs ou noisette. Les hommes laissent souvent pousser leurs favoris, mais les barbes sont rares parmi eux, et les moustaches plus encore. Ils aiment les vêtements simples, pratiques et agréables à porter. Ils atteignent l'âge adulte peu après 20 ans et vivent généralement un siècle et demi.

PERSONNAGES DE PETITE TAILLE

Les personnages de taille P bénéficient d'un bonus de taille de +1 à la CA, d'un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque et d'un bonus de taille de +4 aux tests de Discrétion. Le bonus aux jets d'attaque s'explique par le fait qu'il est plus aisé de toucher une cible de grande taille. Par exemple, deux halfelins qui s'affrontent ne sont pas plus avantagés que deux humains, le bonus à la CA de chacun annulant le bonus à l'attaque de l'autre. Par contre, un halfelin aura des facilités pour toucher un humain, de même que ce dernier touchera plus aisément un ogre (et l'ogre un géant, etc.).

Les personnages de taille P ne peuvent transporter que 75 % de la charge autorisée pour les individus de taille M (voir Créatures plus grandes ou plus petites, page 162).

En règle générale, la vitesse de déplacement des créatures de taille P est réduite d'un tiers par rapport à celle des créatures de taille M.

Enfin, les personnages de taille P doivent utiliser des armes moins grandes que les personnages de taille M (voir Taille de l'armes, page 113).

Relations avec les autres races. Les halfelins essayent de s'entendre avec tout le monde. Ils sont particulièrement doués pour ce qui est de s'intégrer au sein d'une communauté d'humains, de nains, d'elfes ou de gnomes, et de se rendre indispensables. Comme la société humaine change plus rapidement que celle des autres races, c'est elle qui offre le plus de possibilités aux halfelins, que l'on retrouve donc fréquemment au contact des humains.

Alignement. Les halfelins tendent généralement vers la neutralité. Ils acceptent facilement le changement (ce qui est un trait de caractère chaotique), mais leur existence gravite également autour de constantes telles que l'honneur et les liens existant au sein du clan (traits loyaux).

Territoires. Les halfelins n'ont pas de région bien à eux. Ils vivent sur les terres des autres races en tirant profit des ressources locales. Ils constituent parfois des communautés soudées dans les villes humaines ou les cités naines. Ils collaborent facilement avec autrui, mais leurs seuls vrais amis sont souvent d'autres halfelins. Il leur arrive également de s'installer dans des lieux à l'écart, où ils fondent de petits villages indépendants. Ce genre de communauté reste toutefois rarement au même endroit, car les halfelins sont connus pour déménager en masse lorsqu'une autre région leur offre de meilleures perspectives (par exemple, pour aller vivre à proximité d'une mine venant de s'ouvrir, ou dans un pays manquant de main d'œuvre suite à une guerre). Le groupe repart dès qu'une situation cesse d'être fructueuse ou pour peu qu'une autre plus intéressante se présente. Pour certaines communautés, le voyage est un mode de vie, et elles se rendent d'un lieu à l'autre à bord de leurs chariots ou de leurs bateaux.

Religion. La divinité principale des halfelins est Yondalla, déesse qu'ils appellent couramment la Sainte. Yondalla promet bénédiction et protection à ceux qui appliquent ses préceptes, défendent leur clan et chérissent leur famille. Les halfelins vénèrent également un grand nombre de dieux mineurs en charge qui d'un village, qui d'une forêt ou d'un lac. Ils prient ces divinités pour assurer leur sécurité quand ils se rendent d'un lieu à un autre.

Langue. Les halfelins ont leur propre langue, qui utilise l'alphabet commun. Ils écrivent très peu, aussi leur littérature est-elle bien moins importante que celle des nains, gnomes et autres elfes. Par contre, leur tradition orale est très développée. Leur langue n'a rien de secret, mais ils n'aiment pas l'enseigner aux étrangers. Tous les halfelins ou presque parlent commun, ce qui leur permet de communiquer avec les habitants des régions qu'ils traversent ou dans lesquelles ils s'installent.

Noms. Chaque halfelin a un prénom, un nom de famille, et parfois même un surnom. Apparemment, les noms de famille ne sont rien de plus que des surnoms tellement ancrés qu'on se les transmet de génération en génération.

Prénoms masculins : Alton, Beau, Cade, Eldon, Garret, Lylo, Milo, Osborn, Roscoe ou Wellby.

Prénoms féminins : Amaryllis, Charmaine, Cora, Euphémia, Jillian, Lavinia, Lidda, Merla, Portia, Séraphina ou Verna.

Noms de famille : Bontonneau, Feuilledethé, Gandépine, Hautecolline, Lancebricole, Prébrûlé, Ramassetaillis, Sourameau ou Vertebouteille.

Aventuriers. Les halfelins quittent souvent leur communauté pour trouver leur place dans le vaste monde. Ceux qui choisissent une carrière d'aventurier le font le plus souvent pour s'enrichir ou acquérir une certaine renommée. Cela dit, il est bien difficile de faire la distinction entre un halfelin aventurier et un autre à la recherche d'une occasion particulièrement intéressante. En effet, pour les halfelins, la vie d'aventurier est davantage une succession d'opportunités qu'un plan de carrière. Leur opportunisme est souvent considéré comme une forme de vol plus ou moins malhonnête par les autres, mais les aventuriers halfelins qui apprennent à avoir foi en leurs compagnons sont dignes de confiance.

PARTICULARITÉS RACIALES DES HALFELINS

- +2 en Dextérité, –2 en Force. Les halfelins sont agiles et habiles pour ce qui est d'utiliser les armes à distance, mais leur petite taille ne leur permet pas de prétendre à une force égale à celle des autres races.
- Petite taille. En tant que créatures de taille P, les halfelins ont un bonus de taille de +1 à la CA, un bonus de taille de +1 aux jets d'attaque et un de +4 aux tests de Discrétion. Par contre, ils sont limités à des armes plus petites que celles utilisées par les humains, et la charge qu'ils peuvent soulever est plus modeste (75 % du poids porté par les créatures de taille M).
- Leur vitesse de déplacement au sol de base est de 6 mètres.
- Bonus racial de +2 aux tests de Déplacement silencieux, Escalade et Saut. Les halfelins sont athlétiques et ont le pied leste.
- Bonus racial de +1 à tous les jets de sauvegarde. Ils sont particulièrement doués dès qu'il s'agit de se soustraire au danger, quel qu'il soit.
- Bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur (qui vient s'ajouter au bonus de +1 mentionné ci-dessus).
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque avec les armes de jet et les frondes. Lancer des pierres et tirer à la fronde sont des sports nationaux chez les halfelins, qui deviennent vite redoutables dès qu'on leur met un projectile dans la main.
- Bonus racial de +2 aux tests de Perception auditive. Ils ont l'oreille fine.
- *Langues*. D'office : commun et halfelin. Supplémentaires : elfe, gnome, gobelin, nain et orque. Les halfelins particulièrement intelligents apprennent également la langue de leurs amis et de leurs ennemis.
- *Classe de prédilection*. Roublard. La classe de roublard d'un halfelin multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience (voir PX et personnages multiclassés, page 60). Depuis toujours, les halfelins doivent faire appel à leur discrétion et à leurs méninges pour survivre, aussi la classe de roublard leur vient-elle tout naturellement.

NAINS

Les nains sont des travailleurs volontaires connus pour leur compétence martiale, leur faculté à résister à tout ou presque, leur grande connaissance des secrets de la terre et la quantité de bière qu'ils sont capables d'ingurgiter. Leurs mystérieux royaumes, taillés à l'intérieur des montagnes, sont renommés pour les merveilleux trésors qu'ils produisent.

Personnalité. Les nains n'ont pas le sourire facile. Soupçonneux par nature à l'égard des gens qu'ils ne connaissent pas, ils savent se montrer généreux pour peu que l'on ait mérité leur confiance. Ils accordent une grande valeur à l'or et aux pierres précieuses, ainsi qu'aux bijoux et objets d'art réalisés à partir de ces matières premières ; certains sont particulièrement cupides. Ils se battent avec courage et ténacité, sans faire montre de retenue ni de témérité. Leur sens de la justice est très poussé, mais il peut parfois dégénérer en une soif irraisonnée de vengeance. Les gnomes, qui s'entendent bien avec eux, ont ainsi un proverbe disant : « Si je mens, qu'un nain s'énerve à mon encontre. »

Description. Les nains mesurent entre 1,20 mètre et 1,35 mètre, mais leur largeur d'épaules et leur ossature sont telles qu'ils pèsent presque autant que les humains. Les hommes sont légèrement plus grands et sensiblement plus lourds que les femmes. La peau des nains prend souvent un teint bronzé ou brun clair et leurs yeux sont noirs. Quant à leurs cheveux, ils sont généralement noirs, gris ou châtains et tous les laissent pousser. Les hommes accordent une grande importance à leur barbe, qu'ils soignent tout particulièrement. Que ce soit pour leurs cheveux, leur barbe ou leurs habits, le classicisme est de mise. Les nains sont considérés adultes aux alentours de 40 ans et certains vivent au-delà de 400 ans.

Relations avec les autres races. Les nains s'entendent bien avec les gnomes, et raisonnablement bien avec les humains, halfelins et autres demi-elfes. Comme ils disent souvent : « La différence entre une connaissance et un ami est de l'ordre du siècle. » Les humains ne vivent pas assez vieux pour pouvoir tisser des liens d'amitié étroits avec les nains. Bien souvent, quand un nain est l'ami d'un humain, c'est qu'il appréciait les parents ou les grands-parents de ce dernier. Les nains n'ont aucun goût pour la subtilité et les arts des elfes, qu'ils jugent imprévisibles, frivoles et inconstants. Néanmoins, au fil des siècles, nains et elfes ont su s'allier à plusieurs reprises pour combattre orques, gobelins ou gnolls, et, à force de campagnes militaires jointes, les nains en sont venus à respecter les elfes, même s'ils ne le font qu'à contrecœur. Par contre, ils sont extrêmement soupçonneux à l'égard des demi-orques, qui le leur rendent bien. Fort heureusement, les nains sont objectifs, et ils reconnaissent à chaque demi-orque le droit de faire ses preuves.

Alignement. Les nains sont souvent loyaux et en majorité bons. Les aventuriers nains ont toutefois de bonnes chances de déroger à la règle, car dans la plupart des cas, ils éprouvent des difficultés à bien s'intégrer à leur société.

Territoires. Les royaumes des nains se trouvent généralement sous les montagnes, qu'ils creusent en quête de gemmes et de minerais précieux et où ils forgent de fabuleux trésors. Les membres des autres races y sont accueillis pour peu qu'ils se montrent dignes de confiance, mais l'accès à certaines parties de la citadelle leur est interdit. Les nains acquièrent grâce au commerce les biens qu'ils ne trouvent par dans les entrailles de la terre. Ils détestent voyager par voie fluviale ou maritime, et dès qu'il s'agit de prendre le bateau ils préfèrent charger des humains entreprenants de transporter leurs marchandises.

Dans les régions occupées par les humains, les nains travaillent souvent comme mercenaires, armuriers, forgerons, bijoutiers et artisans. Les gardes du corps nains sont connus pour leur bravoure et leur loyauté, vertus que leurs clients n'hésitent pas à récompenser comme il se doit.

Religion. Le dieu principal des nains est Moradin, le Forgeur d'âmes. C'est le créateur des nains. Il attend de ses fidèles qu'ils fassent de leur mieux pour le bien de la race naine.

Langue. Les nains parlent leur propre langue, qui s'accompagne d'un alphabet runique. Leur littérature prend la forme d'une histoire détaillée des royaumes nains et des guerres qu'ils ont livrées au fil des millénaires. L'alphabet nain est également utilisé (avec quelques variations mineures) dans d'autres langages : le géant, le gnome, le gobelin, l'orque et le terreux. Les nains parlent souvent l'idiome de leurs amis et de leurs ennemis. Certains apprennent également le terreux, cet étrange dialecte commun aux créatures intrinsèquement liées à la terre, telles que le xorn.

Noms. Chaque nain reçoit son nom de l'ancien de son clan, en accord avec la tradition. Chaque nom a servi génération après génération ; il n'appartient pas à l'individu, mais au clan. Si le nain se couvre de honte, son nom lui est retiré. Lorsque cela se produit, la loi naine interdit au fautif de prendre un autre nom nain.

Noms masculins : Barendd, Brottor, Eberk, Einkil, Oskar, Rurik, Taklinn, Tordek, Traubon, Ulfgar ou Veit.

Noms féminins : Artin, Audhild, Dagnal, Diesa, Gunnloda, Hlin, Ilde, Liftrasa, Sannl ou Torgga.

Noms de clan : Balderk, Dankil, Gorunn, Holderhek, Loderr, Lutgehr, Rumnaheim, Strakeln, Torunn ou Ungart.

Aventuriers. Un nain décidant de devenir aventurier peut être motivé par une noble cause, l'envie de se battre ou la cupidité. Tant que ses exploits couvrent son clan de gloire, il bénéficie du respect de ses pairs et son statut social croît en conséquence. Terrasser des géants ou se rendre propriétaire de puissants objets magiques sont les meilleurs moyens d'être bien vu par le reste du clan.

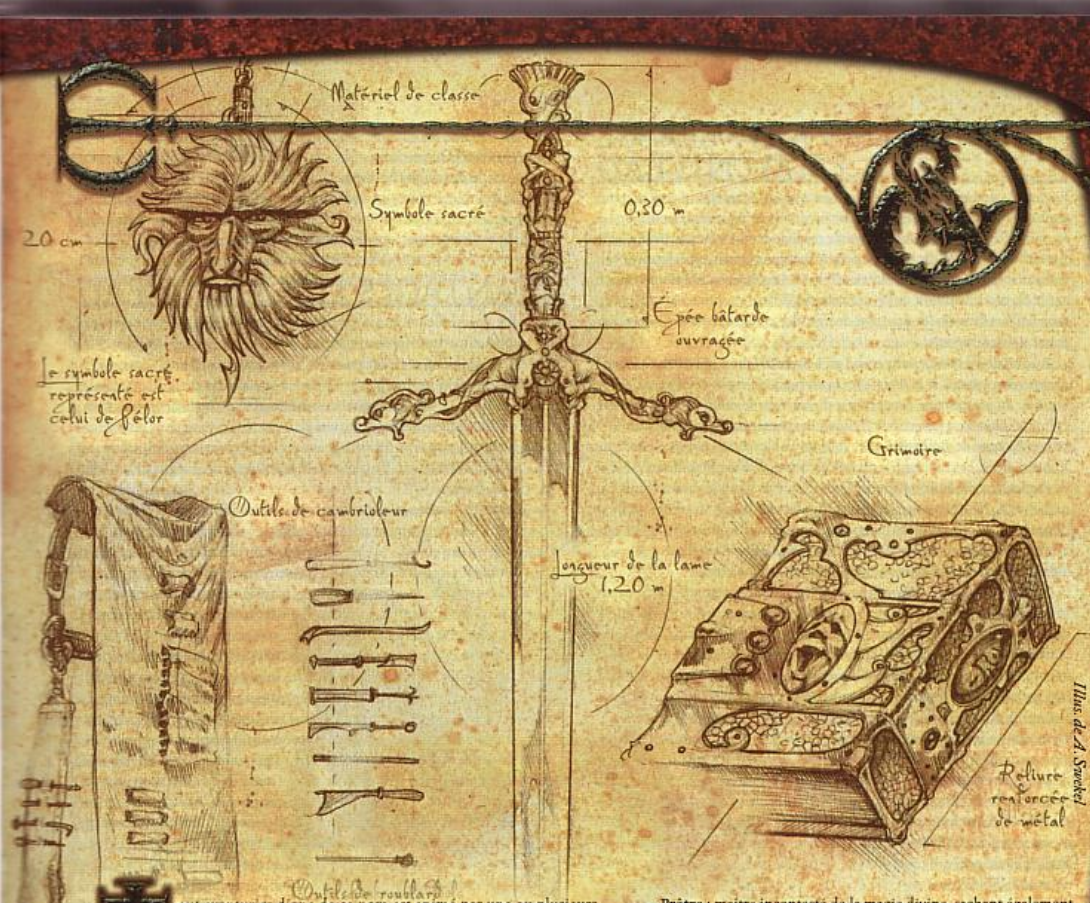
Illus. de T. Lockwood

PARTICULARITÉS RACIALES DES NAINS

- +2 en Constitution, –2 en Charisme. Les nains sont solidement charpentés, mais aussi bourrus et réservés.
- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les nains n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement au sol de base est de 6 mètres. De plus, ils peuvent se déplacer à cette vitesse même lorsqu'ils portent une armure intermédiaire ou lourde, ou une charge intermédiaire ou lourde (contrairement aux autres créatures, dont la vitesse est réduite dans cette situation).
- *Vision dans le noir.* Les nains voient à 18 mètres de distance dans le noir le plus complet. Ils perdent alors tout sens des couleurs (et voient juste en noir et blanc) mais leurs perceptions n'en souffrent pas pour autant. Ils peuvent agir normalement sans la moindre lumière.
- *Connaissance de la pierre.* Cette faculté leur confère un bonus racial de +2 à tous les tests de Fouille visant à remarquer que la roche a été travaillée de manière inhabituelle, ce qui leur permet entre autres de repérer les murs coulissants, les pièges à base de pierre, les constructions récentes (même si celles-ci ont été conçues pour se mêler à l'ancien), les planchers et plafonds dangereux, etc. Elle fonctionne également si la surface travaillée n'est pas en pierre, pour peu qu'elle en ait l'aspect. Un nain approchant à moins de 3 mètres de l'endroit travaillé a droit à un test de Fouille automatique, et il peut utiliser cette compétence comme un roublard pour détecter les pièges intégrés à la roche. Il sait également à tout instant à quelle profondeur il se trouve sous terre, de même qu'un humain distingue sans réfléchir le haut du bas. Les nains sont dotés d'un véritable sixième sens pour tout ce qui a trait à la pierre, mais il est vrai que leurs royaumes souterrains leur permettent de s'exercer en permanence.
- *Armes familières.* Les nains peuvent considérer la hache de guerre naine et l'urgrosh nain comme des armes de guerre plutôt que comme des armes exotiques (voir le Chapitre 7 : l'équipement).
- *Stabilité.* Les nains sont exceptionnellement stables. Ils bénéficient d'un bonus de +4 sur les tests de caractéristique joués pour résister à une bousculade ou un croc-en-jambe, à condition d'être debout sur le sol (et pas en train de grimper, de voler ou sur une monture).
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison. Les nains sont naturellement résistants aux substances toxiques.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les sorts et effets imitant des sorts. Les nains sont naturellement résistants aux sorts.
- Bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les orques (y compris les demi-orques) et les gobelinoïdes (gobelins, hobgobelins et gobelours). Les nains affrontent fréquemment ces créatures, ce qui leur a permis de mettre au point des tactiques de combat particulièrement adaptées.
- Bonus d'esquive de +4 contre les créatures appartenant au type géant. Ce bonus représente un entraînement spécial, suivi par tous les nains, au cours duquel ils apprennent des techniques de combat conçues par leurs ancêtres. Notez que lorsque le personnage perd son bonus de Dextérité à la CA (par exemple, quand il est pris au dépourvu), il perd également ce bonus d'esquive. Le *Manuel des Monstres* donne la liste des créatures de type géant.
- Bonus racial de +2 aux tests d'Estimation liés aux objets métalliques ou en pierre. Les nains ont une grande connaissance de la pierre et des métaux.
- Bonus racial de +2 aux tests d'Artisanat liés à la pierre ou aux métaux, des matériaux que les nains savent travailler comme personne.
- *Langues.* D'office : commun et nain. Supplémentaires : commun des Profondeurs, géant, gnome, gobelin, orque et terreux. Les nains connaissent le langage de leurs ennemis et de leurs alliés souterrains.
- *Classe de prédilection.* Guerrier. La classe de guerrier d'un nain multiclassé n'est pas prise en compte quand on détermine s'il subit ou non un malus de points d'expérience (voir PX et personnages multiclassés, page 60). La culture naine vante sans cesse les mérites du combat, aussi la carrière de guerrier vient-elle tout naturellement aux nains.

Crâne humain

Crâne nain



Tout aventurier digne de ce nom est animé par une ou plusieurs motivations, lesquelles peuvent être la justice, l'appât du gain, la quête de la connaissance, de la gloire ou du pouvoir. Chacun choisit la méthode qui lui convient le mieux pour atteindre ses objectifs, qu'il s'agisse de la ruse, de la magie ou de la force des armes. Les aventuriers triomphants voient leurs rêves se réaliser, tandis que les autres vont nourrir les vers.

La classe d'un personnage représente sa profession ou sa vocation. Elle détermine, entre autres, son potentiel magique et ses aptitudes au combat. C'est sans doute le premier choix à faire pour votre personnage (juste avant la race, ou du moins en même temps). La classe que vous retiendrez vous donnera d'importantes indications quant à la répartition des valeurs de caractéristiques et aux races favorables.

LES CLASSES

Les onze classes de personnage possibles sont les suivantes, dans l'ordre d'apparition dans ce chapitre :

Barbare : combattant féroce qui s'en remet à sa rage et à son instinct pour triompher.

Barde : troubadour, conteur, bref, artiste aux mille talents dont la musique est magique, au sens propre du terme.

Druide : personnage étroitement lié au monde naturel, dont il absorbe l'énergie pour jeter ses sorts et utiliser ses étranges pouvoirs magiques.

Ensorceleur : lanceur de sorts doté de talents magiques innés.

Guerrier : combattant inégalé dans le maniement des armes.

Magicien : lanceur de sorts formé à utiliser la magie profane.

Moine : spécialiste des arts martiaux possédant des pouvoirs uniques.

Paladin : champion de la justice et ennemi infatigable des forces du Mal, protégé par de puissants pouvoirs divins.

Prêtre : maître incontesté de la magie divine, sachant également se battre l'arme à la main.

Rôdeur : combattant des forêts et des grands espaces.

Roublard : mi-éclaireur, mi-espion, il triomphe par la ruse plutôt que par la force brute.

Abréviations. Les abréviations utilisées pour les classes sont les suivantes : Barb = barbare ; Bard = barde ; Dru = druide ; Ens = ensorceleur ; Gue = guerrier ; Mag = magicien ; Moi = moine ; Pal = paladin ; Pré = prêtre ; Rôd = rôdeur ; Rou = roublard.

PERSONNAGES MULTICLASSÉS

En gagnant des niveaux, les personnages ont la possibilité de se multiclasser (autrement dit, d'ajouter une nouvelle classe à leur répertoire), ce qui leur permet d'acquérir de nouveaux pouvoirs. Par contre, cette diversification se fait au détriment de leur première classe dont la progression est interrompue. Un magicien peut par exemple choisir de devenir magicien/guerrier, ce qui lui permettra de manier davantage d'armes, d'avoir de meilleurs jets de Vigueur, etc. Dans le même temps, il ne gagne plus de nouveaux sorts et n'est donc pas un magicien aussi puissant qu'il aurait pu le devenir s'il avait poursuivi sa progression dans cette classe seule. Les règles concernant les personnages multiclassés sont réunies à la fin de ce chapitre.

On parle de niveau de classe pour désigner le niveau d'un personnage multiclassé dans l'une de ses classes, et de niveau global pour désigner son niveau en tant que personnage. Par exemple, un personnage guerrier 2/ roublard 1 a un niveau global de 3 (2 + 1) et son niveau de classe en tant que guerrier est de 2.

BONUS LIÉS À LA CLASSE ET AU NIVEAU

Les jets d'attaque ou de sauvegarde et les tests de compétence sont obtenus par une combinaison de trois chiffres ou nombres, représentant chacun un facteur différent : le facteur chance (le résultat du d20), les talents innés du personnage (le modificateur de caractéristique), et son expérience et son entraînement. Ce troisième facteur est basé, directement ou indirectement, sur la classe et le niveau de l'aventurier. La Table 3–1 : bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes permet de calculer ce facteur pour les jets d'attaque et de sauvegarde.

Bonus de base aux sauvegardes. Les chiffres indiqués dans les deux premières colonnes de la Table 3–1 concernent les jets de sauvegarde. Selon la classe du personnage, certains jets de sauvegarde utiliseront la première colonne (élevé) ou la seconde (faible). Par exemple, les guerriers ont des bonus de base de Réflexes et de Volonté faibles et un bonus de base de Vigueur élevé. Les roublards, eux, ont un bonus de base de Réflexes élevé et des bonus de base de Vigueur et de Volonté faibles. Seuls les moines utilisent un bonus de base élevé quel que soit le jet de sauvegarde. Reportez-vous à la description de chaque classe pour plus d'informations. Pour chaque catégorie de sauvegarde, le bonus de base d'un personnage multiclassé (voir page 59) est la somme des bonus de base de chacune de ses classes.

Bonus de base à l'attaque. Le bonus à appliquer aux jets d'attaque est lui aussi indiqué sur la Table 3–1. Un personnage utilise la première colonne (élevé), la deuxième (moyen) ou la troisième (faible) selon sa classe. Les barbares, guerriers, paladins et rôdeurs ont un bonus de base à l'attaque élevé, il utilisent donc la première colonne. Les bardes, druides, moines, prêtres et roublards ont un bonus de base à l'attaque moyen et ils utilisent donc la deuxième colonne. Enfin, les ensorceleurs et les magiciens ont un bonus de base à l'attaque faible et ils se contentent de la troisième colonne. Plusieurs valeurs séparées par des barres de fraction correspondent à des attaques supplémentaires portées avec un bonus à l'attaque réduit. Par exemple, « +12/+7/+2 » correspond à trois attaques par round, la première à +12 au jet d'attaque, la deuxième à +7 et la troisième à +2. Les modificateurs s'appliquent normalement à ces jets de dé, mais ils ne confèrent pas d'attaque supplémentaire. Par exemple, Lidda, roublarde halfeline de niveau 2, dispose d'un bonus de base à l'attaque égal à +1. Avec une arme de jet, elle y ajoute son bonus de Dextérité (+3), son bonus de taille (+1) et son bonus racial (+1), soit un total de +6. Même si un bonus de base à l'attaque de +6 s'accompagne d'une attaque supplémentaire à +1, le fait d'augmenter le bonus au jet d'attaque à l'aide d'un ou plusieurs modificateurs dus à la race, à une caractéristique ou à une arme magique (ou de maître) ne donne jamais d'attaque additionnelle. Le bonus de base à l'attaque d'un personnage multiclassé (voir page 59) est égal à la somme des bonus de base que lui offrent ses différentes classes. Les attaques multiples sont alors calculées en conséquence.

TABLE 3–1 : BONUS DE BASE À L'ATTAQUE ET AUX SAUVEGARDES

Niveau de classe	Bonus de base aux sauvegardes (élevé)	Bonus de base aux sauvegardes (faible)	Bonus de base à l'attaque (élevé)	Bonus de base à l'attaque (moyen)	Bonus de base à l'attaque (faible)
1	+2	+0	+1	+0	+0
2	+3	+0	+2	+1	+1
3	+3	+1	+3	+2	+1
4	+4	+1	+4	+3	+2
5	+4	+1	+5	+3	+2
6	+5	+2	+6/+1	+4	+3
7	+5	+2	+7/+2	+5	+3
8	+6	+2	+8/+3	+6/+1	+4
9	+6	+3	+9/+4	+6/+1	+4
10	+7	+3	+10/+5	+7/+2	+5
11	+7	+3	+11/+6/+1	+8/+3	+5
12	+8	+4	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1
13	+8	+4	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1
14	+9	+4	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2
15	+9	+5	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2
16	+10	+5	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3
17	+10	+5	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3
18	+11	+6	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4
19	+11	+6	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4
20	+12	+6	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5

AVANTAGES LIÉS AU NIVEAU

En plus de meilleurs jets d'attaque et de sauvegarde, les personnages gagnent d'autres avantages en progressant dans les niveaux. La Table 3–2 : expérience et avantages liés au niveau, les regroupe de façon sommaire.

PX. Cette colonne indique le nombre de points d'expérience nécessaire pour atteindre ce niveau global (c'est-à-dire le total des différentes classes d'un personnage multiclassé, ou simplement son niveau pour un personnage possédant une seule classe). Pour tous les personnages, multiclassés ou non, le nombre de points d'expérience détermine le niveau global, pas celui de chaque classe.

Limite des compétences de classe. Le degré de maîtrise maximal auquel un personnage peut prétendre dans une compétence de classe est égal à son niveau global + 3. Une compétence de classe est une compétence fréquemment associée à la classe en question, comme c'est le cas pour Art de la magie et la classe de magicien. Les compétences de chaque classe sont indiquées dans la description de chacune (voir Table 4–2 : compétences, page 63, pour plus d'informations).

Limite des compétences hors classe. Pour les compétences hors classe (hc), (c'est-à-dire les compétences qui ne sont pas associées à la classe de l'aventurier), le degré de maîtrise que le personnage peut atteindre est égal à la moitié de son degré de maîtrise dans les compétences de classe ; soit (niveau global + 3)/2. Par exemple, au niveau 1, un magicien ne peut pas avoir un degré de maîtrise supérieur à 2 en Déplacement silencieux, compétence associée au roublard. Dans le même temps, ce degré de maîtrise lui coûte 4 points de compétence, ce qui lui aurait permis d'acheter un degré de maîtrise de 4 en Art de la magie, une compétence de classe pour les magiciens. Dans le cas où le degré de maîtrise s'accompagne d'un demi (1/2) sur la Table 3–2, cette fraction n'est pas prise en compte dans le test de compétence. Elle indique seulement que le personnage est en train de s'améliorer dans l'utilisation de la compétence (il bénéficiera du bonus une fois qu'il aura acquis le demi-point manquant).

Dons. Chaque personnage commence sa carrière avec un don au niveau 1, puis en gagne un autre chaque fois que son niveau global est divisible par trois (autrement dit, aux niveaux 3, 6, 9, 12, 15 et 18). Notez que ces

TABLE 3–2 : EXPÉRIENCE ET AVANTAGES LIÉS AU NIVEAU

Niveau (global)	PX	Limite des compétences de classe	Limite des compétences hors classe	Dons	Augmentation de caractéristique
1	0	4	2	1er	—
2	1 000	5	2 1/2	—	—
3	3 000	6	3	2e	—
4	6 000	7	3 1/2	—	1ère
5	10 000	8	4	—	—
6	15 000	9	4 1/2	3e	—
7	21 000	10	5	—	—
8	28 000	11	5 1/2	—	2e
9	36 000	12	6	4e	—
10	45 000	13	6 1/2	—	—
11	55 000	14	7	—	—
12	66 000	15	7 1/2	5e	3e
13	78 000	16	8	—	—
14	91 000	17	8 1/2	—	—
15	105 000	18	9	6e	—
16	120 000	19	9 1/2	—	4e
17	136 000	20	10	—	—
18	153 000	21	10 1/2	7e	—
19	171 000	22	11	—	—
20	190 000	23	11 1/2	—	5e

dons viennent en plus de ceux que confèrent certaines classes (voir plus loin) en tant qu'aptitude de classe et de celui qui est accordé d'office à tous les humains. Voir Chapitre 5 : les dons, pour plus d'informations.

Augmentation de caractéristique. Chaque fois que le niveau global du personnage est divisible par quatre (c'est-à-dire aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 20), il augmente de 1 point la valeur d'une caractéristique de son choix. Par exemple, un ensorceleur ayant 16 en Charisme peut faire passer cette valeur à 17 au niveau 4. Au niveau 8, il aura la possibilité d'augmenter encore cette caractéristique ou d'en améliorer une autre. Cette augmentation est permanente.

Pour ce qui est des personnages multiclassés, dons et points de caractéristique sont gagnés en fonction du niveau global. Ainsi, un guerrier/magicien de niveau 1/3 a un niveau global égal à 4 ; il peut donc prétendre à son premier point de caractéristique supplémentaire.

DESCRIPTION DES CLASSES

Le reste de ce chapitre (jusqu'à la section sur les personnages multiclassés) est consacré à la description des classes, par ordre alphabétique. Chaque description commence par une exposition de la situation générale de la classe dans le monde de campagne, dans des termes que les personnages eux-mêmes peuvent comprendre et utiliser. On trouve ensuite quelques conseils sur le rôle habituel d'un membre de cette classe dans un groupe d'aventuriers. Ces informations sont uniquement des généralités ; tous les personnages sont uniques dans leur attitude, leurs points de vue et ainsi de suite.

INFORMATIONS TECHNIQUES

La description générale est suivie d'une série d'informations d'ordre technique, qui ne s'appliquent pas à toutes les classes. Les voici, dans l'ordre où elles apparaissent :

Lars Grant-West

Caractéristiques. Les caractéristiques primordiales pour un représentant de la classe concernée. Vous êtes bien évidemment libre d'aller à contre-courant, mais votre aventurier a tout intérêt à avoir des caractéristiques élevées là où elles lui seront le plus utiles (vous pouvez également vous dire qu'il est naturellement attiré par la classe qui correspond le mieux à ses talents ou pour laquelle il se sent le plus qualifié).

Alignement. Quelques classes restreignent l'alignement du personnage. Par exemple, un barde ne peut pas être loyal. « Au choix » indique que le personnage peut être de n'importe quel alignement.

Dés de vie. C'est le type de dé à lancer pour connaître le nombre de points de vie gagnés par le personnage à chaque niveau.

Type de DV	Classe
d4	Ensorceleur, magicien
d6	Barde, roublard
d8	Druide, moine, prêtre, rôdeur
d10	Guerrier, paladin
d12	Barbare

Jetez un dé de vie chaque fois que votre aventurier gagne un niveau, appliquez son éventuel modificateur de Constitution au résultat obtenu et ajoutez le total à son nombre de points de vie. Un personnage a autant de dés de vie que de niveaux. Au niveau 1, on ne jette pas le dé ; le personnage a automatiquement le maximum de pv possible (plus ou moins son modificateur de Constitution).

Par exemple, Vadania est une druidesse ; ses points de vie sont calculés avec un d8. Au niveau 1, elle a automatiquement 8 points. Sa valeur de Constitution est de 13 et lui confère un bonus de +1, ce qui lui donne un total de 9 points de vie. En atteignant le niveau 2, elle jette 1d8, y ajoute 1 (son bonus de Constitution) et additionne le résultat au total précédent. Elle refera cette opération à chaque nouveau niveau.

Si votre personnage a un malus de Constitution et si le résultat du jet de dé après modification donne un total de 0 ou moins, n'en tenez aucun compte et ajoutez 1 point de vie au total de votre aventurier. On gagne au moins 1 pv par niveau, même si l'on a une valeur de Constitution affligeante.

Table. Cette table indique les avantages auxquels le personnage peut prétendre en fonction de son niveau. Elle reprend une partie de la Table 3–1 : bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes, mais en la détaillant davantage. Elle comprend généralement les informations suivantes :

Niveau : le niveau que le personnage a atteint dans cette classe.

Bonus de base à l'attaque : le bonus de base à l'attaque et le nombre d'attaques dont bénéficie l'aventurier.

Bonus de base de Réflexes : le bonus de base de Réflexes, auquel on ajoute le modificateur de Dextérité du personnage.

Bonus de base de Vigueur : le bonus de base de Vigueur, auquel on ajoute le modificateur de Constitution du personnage.

Bonus de base de Volonté : le bonus de base de Volonté, auquel on ajoute le modificateur de Sagesse du personnage.

Spécial : avantages acquis à certains niveaux et détaillés dans la section Particularités de la classe.

Nombre de sorts par jour : le nombre de sorts de chaque niveau que le personnage peut lancer par jour. Si la table indique « — », le personnage n'a pas accès aux sorts du niveau correspondant. « 0 » signifie qu'il ne peut en jeter que si sa caractéristique primordiale de lanceur de sorts l'autorise à utiliser des sorts en bonus (La caractéristique primordiale des magiciens est l'Intelligence, celle des druides, paladins, prêtres et rôdeurs est la Sagesse et celle des bardes et ensorceleurs est le Charisme. Voir la Table 1–1 : modificateurs de caractéristique et sorts en bonus, page 8). Enfin, si la table donne un chiffre autre que 0, le personnage peut lancer cette quantité de sorts, plus les sorts en bonus que lui confère sa caractéristique primordiale.

Un personnage peut toujours choisir d'utiliser un emplacement de sort pour un sort de plus bas niveau (voir Emplacements de sorts, page 178).

Compétences de classe. Cette section présente la liste des compétences associées à la classe, le nombre de points de compétence dont le personnage dispose au niveau 1 et ceux qu'il gagne à chaque niveau additionnel. Tout personnage gagne un certain nombre de points de compétence par niveau (par exemple, 6 pour un rôdeur et 8 pour un roublard). On ajoute au chiffre indiqué le modificateur d'Intelligence du personnage (et +1 si le personnage est humain), ce qui donne le nombre de points de compétence réellement gagné (1 point par niveau minimum, même si le personnage a un important malus d'Intelligence). Au niveau 1, un personnage dispose d'un total de points de compétence égal à quatre fois ce résultat. Comme le degré de maîtrise ne peut pas dépasser le niveau global + 3 pour une compétence de classe, il est possible d'atteindre un degré de maîtrise maximal de 4 au niveau 1 (au prix de 1 point de compétence pour chaque degré de maîtrise).

Par exemple, Vadania la druidesse demi-elfe peut prétendre à une base de 4 points de compétence par niveau. Elle ajoute son bonus d'Intelligence (+1), ce qui lui donne un total de 5 points. Au niveau 1, elle a droit à quatre fois ce total, soit 20 points. Elle peut prendre un degré de maîtrise maximal de 4 dans ses compétences de classe, ce qui signifie qu'elle peut, par exemple, répartir ses 20 points entre cinq compétences de classe qu'elle

porte toutes à un degré de maîtrise de 4 (il est plus efficace d'avoir un degré de maîtrise élevé dans un nombre de compétences limité que le contraire).

Il est également possible de choisir des compétences hors classe, mais dans ce cas, chaque point dépensé n'augmente le degré de maîtrise que d'un demi-point, et il ne peut jamais dépasser la moitié du degré de maîtrise auquel on peut prétendre pour les compétences de classe (soit 2 au niveau 1).

Particularités de la classe. Tout ce qui distingue la classe des autres, autrement dit les avantages qu'elle procure au personnage ainsi, le cas échéant, que les inconvénients qui l'accompagnent. Ce passage inclut tout ou partie des paragraphes suivants.

Armes et armures. Les armes et armures que l'aventurier a été formé à manier et à porter. Quelle que soit la formation reçue, une armure encombrante gêne certaines compétences (telles qu'Escalade) et l'incantation de la majorité des sorts profanes. Un personnage peut se former au maniement d'autres armes ou au port d'autres armures en choisissant les dons Port des armures légères, Port des armures intermédiaires ou Port des armures lourdes, Maniement des boucliers ou Maniement du pavois, ainsi que Maniement des armes courantes, Maniement d'une arme de guerre ou Maniement d'une arme exotique.

Sorts. Magiciens, ensorceleurs, prêtres, druides et bardes sont capables de lancer des sorts, ce qui n'est pas le cas des guerriers, barbares, roublards et moines. Paladins et rôdeurs acquièrent cette capacité au niveau 4.

Aptitudes. Chaque classe confère également un certain nombre d'aptitudes, lequel est extrêmement variable (ainsi, le moine bénéficie d'un nombre d'aptitudes bien plus important que le guerrier).

Certaines de ces aptitudes sont assimilables à des pouvoirs magiques ou surnaturels. Utiliser un pouvoir magique revient à jeter le sort du même nom (sans avoir besoin de composantes, voir Les composantes, page 174) ; cela provoque une attaque d'opportunité de l'adversaire. Par contre, le fonctionnement des pouvoirs surnaturels est sensiblement différent (voir Chapitre 8 : le combat, et plus particulièrement Attaques d'opportunité, page 137, et Utiliser un pouvoir spécial, page 142).

Anciens membres. Ce qui arrive au personnage si, pour une raison ou une autre, il est obligé d'abandonner sa classe. À moins que cette section n'indique le contraire, un personnage qui abandonne l'une de ses classes conserve la formation au maniement des armes et au port des armures accordée par cette classe.

Exemple de personnage. Ces quelques lignes indiquent les dons, les compétences et l'équipement par défaut de plusieurs aventuriers de niveau 1 appartenant à cette classe. Vous n'êtes pas obligé de vous en inspirer pour créer votre premier personnage, mais ils sont là pour vous aider. N'hésitez pas à les recopier, ne serait-ce que partiellement, sur votre feuille de personnage (vous pouvez par exemple prendre l'équipement indiqué et choisir vous-même les compétences de votre personnage). Le MD peut également utiliser ces exemples pour créer des personnages de niveau 1 en un temps record.

Tous ces exemples partent du principe que l'aventurier a dépensé autant de points que possible dans toutes ses compétences (afin d'exceller dans quelques compétences plutôt que d'être un touche-à-tout). La liste présente les compétences par ordre d'importance pour un personnage typique.

Chaque exemple de personnage est associé à une race. Les exemples ne tiennent aucun compte des particularités raciales ; c'est à vous de les rajouter (elles sont détaillées dans le Chapitre 2 : les races). Enfin, l'exemple ne mentionne pas non plus les particularités et aptitudes propres à la classe.

Le terme « Équipement » désigne le matériel de l'aventurier, pas son habillement. Partez du principe que votre personnage possède au moins une tenue normale. Choisissez l'une des suivantes, décrites dans le Chapitre 7 : l'équipement : costume d'artiste, tenue d'artisan, d'explorateur ou de voyage, ou encore habit d'érudit, de moine ou de paysan.

BARBARE

Ces combattants courageux et téméraires sont natifs des étendues gelées du nord ou des jungles cauchemardesques du sud. Selon les régions, les peuples civilisés les désignent sous le nom de barbares, baresarks ou berserkers (de ber, dérivé de björn, et serkr, qui, dans leur langue rugueuse, signifient respectivement « ours » et « chemise ») et les accusent de tous les crimes. Mais ces « barbares » ont maintes fois fait la preuve de leur bravoure et de leur valeur à ceux qui ont pris le risque de s'allier avec eux. Quant aux ennemis qui les sous-estimaient, ils ont découvert des guerriers rusés, pleins de ressources, persévérants et impitoyables.

Aventure. Partir à l'aventure est la meilleure chance que les barbares ont de trouver leur place dans une société civilisée. La monotonie inhérente aux métiers de garde ou de sentinelle n'est pas pour eux. Le danger, les incertitudes et l'errance imposés par une telle existence ne leur posent aucun problème. Ils partent parfois sur les routes à la poursuite d'un ennemi haï. Ils éprouvent un profond dégoût pour tout ce qu'ils considèrent contraire à la nature, ce qui comprend entre autres démons, diables et morts-vivants.

Profil. Les barbares sont d'excellents combattants. Mais tandis que l'efficacité des guerriers provient de leur entraînement rigoureux, celle des barbares découle de la rage qui les anime. Quand la fureur du combat déferle en eux, ils deviennent brusquement plus forts et plus résistants aux attaques. Maintenir un tel état exige une incroyable dépense d'énergie et les laisse épuisés, aussi doivent-ils vaincre rapidement, ce qui ne leur pose généralement pas de problèmes. À l'aise dans les contrées sauvages, ils se déplacent très rapidement au pas de course.

Alignement. Les barbares ne sont jamais loyaux. Ils peuvent se montrer honorables mais, au fond, ils demeurent incontrôlables. Cette sauvagerie qui fait partie intégrante de leur nature constitue leur principale force, mais elle est totalement incompatible avec un alignement loyal. Dans le meilleur des cas, les barbares chaotiques sont libres et particulièrement spontanés, mais ils peuvent également se montrer destructeurs et faire peu de cas de la vie.

Religion. Certains barbares se méfient des religions institutionnelles et préfèrent entretenir une relation personnelle avec le cosmos. D'autres vénèrent des divinités à la forte présence, telles que Kord, dieu de la force ; Obad-Haï, dieu de la nature ; ou Érythnul, dieu des carnages. Leur dévotion peut parfois les entraîner jusqu'au fanatisme.

Antécédents. Les barbares sont issus de contrées sauvages dans lesquelles leurs tribus vivent à l'écart de la civilisation. Un barbare aventurier peut avoir été attiré vers une région civilisée par l'appât du gain, à moins qu'il n'ait été recruté comme soldat, qu'il n'ait été chassé de chez lui par des envahisseurs, ou que capturé, il ne se soit échappé avant d'être vendu comme esclave dans une grande ville. Les barbares ne se sentent pas solidaires, sauf s'ils proviennent de la même tribu ou du même territoire. Ils se considèrent comme des combattants, pas comme des individus primitifs.

Races. Les barbares humains sont originaires des lointaines contrées sauvages. Les demi-orques, eux, vivaient chez les orques avant de partir pour aller chercher fortune chez les humains. Les barbares nains sont rares. Dans la majorité des cas, ils sont issus de royaumes nains qui ont dégénéré suite à une longue guerre contre les orques, gobelins ou géants. Quant aux barbares des autres races, ils sont presque inexistants.

Chez les humanoïdes belliqueux, les barbares sont plus fréquents que les guerriers. Orques et ogres aiment tout particulièrement cette classe.

Autres classes. Étant habitués à la vie sauvage, les barbares sont plus à l'aise en compagnie de rôdeurs, de druides et de prêtres de divinités de la nature, comme Obad-Haï ou Ehlonna. Beaucoup admirent le talent et la spontanéité des bardes, et certains sont passionnés de musique. Les barbares ne font pas confiance à ce qu'ils ne comprennent pas, ce qui est le cas de la « magie des livres » (celle des magiciens). Les ensorceleurs leur posent moins de problèmes, mais peut-être est-ce dû au seul fait qu'ils sont plus charismatiques que les magiciens. Les moines, dont l'approche du combat repose sur la rigueur et la maîtrise de soi, ne voient pas l'existence de la même façon que les barbares, mais cela ne signifie pas l'hostilité entre les membres de ces deux classes. Enfin, les barbares n'éprouvent ni sympathie ni antipathie pour les guerriers, paladins, prêtres ou roublards.

Rôle. Le principal rôle d'un barbare au sein d'un groupe d'aventuriers est généralement celui de spécialiste du combat de première ligne. Aucun autre personnage n'est aussi robuste que lui. Il peut également servir d'éclaireur, grâce à sa vitesse, son éventail de compétences et son sens des pièges.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux barbares.

Caractéristiques. La Force est importante pour le barbare en raison de son rôle dans les combats ; de plus, certaines compétences essentielles pour

lui reposent sur cette caractéristique. La Dextérité est également utile, surtout s'il ne porte qu'une armure légère. La Sagesse influe sur l'utilisation de certaines de ses compétences. Enfin, une valeur de Constitution élevée lui permet de maintenir son état de rage plus longtemps (et aussi de vivre plus vieux, en lui conférant davantage de points de vie).

Alignement. Tout sauf loyal.

Dés de vie. d12.

Compétences de classe

Les compétences du barbare (et la caractéristique dont dépend chacune) sont : Artisanat (Int), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception auditive (Sag), Saut (For) et Survie (Sag). Voir le Chapitre 4 : les compétences, pour la description de toutes ces compétences.

Points de compétence au niveau 1 : (4 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 4 + modificateur d'Int

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de barbare :

Armes et armures. Le barbare est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (à l'exception des pavois). Il est également formé au port des armures légères et intermédiaires.

Déplacement accéléré (Ext). La vitesse de déplacement au sol d'un barbare est supérieure de +3 mètres à la norme de sa race. Ce bonus ne s'applique que s'il ne porte pas d'armure lourde ou de charge lourde. On applique le bonus avant les modificateurs dus à une armure ou une charge importante. Par exemple, un barbare humain a une vitesse de déplacement de 12 mètres, au lieu de 9 mètres, s'il ne porte pas d'armure ou une armure légère. S'il porte une armure intermédiaire, sa vitesse passe à 9 mètres. Un barbare halfelin a une vitesse de 9 mètres, au lieu de 6 mètres, lorsqu'il ne porte pas d'armure ou d'armure légère. Lorsqu'il porte une armure intermédiaire (ou qu'il porte une charge intermédiaire), sa vitesse passe à 6 mètres.

Illettrisme. Les barbares sont les seuls aventuriers qui ne sachent pas automatiquement lire et écrire. Ils peuvent dépenser 2 points de compétence pour apprendre d'un coup à lire et écrire toutes les langues qu'ils parlent.

Un barbare qui prend un niveau dans une autre classe apprend en même temps à lire. Un personnage d'une autre classe ne devient pas illettré s'il prend un niveau de barbare.

Krusk

Rage de berserker (Ext). Un barbare peut entrer dans une rage destructrice un certain nombre de fois par jour. Dans cet état, il devient incroyablement plus fort et plus résistant, mais son mépris du danger l'empêche de se défendre efficacement. Il gagne temporairement un bonus de +4 en Force, un bonus de +4 en Constitution ainsi qu'un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté, mais subit dans le même temps un malus de –2 à la classe d'armure.

Cette augmentation de Constitution lui confère 2 points de vie supplémentaires par niveau global, mais ces points de vie disparaissent immédiatement lorsque sa valeur de Constitution retombe à son niveau normal (ils ne disparaissent pas en premier, contrairement aux points de vie supplémentaires normaux ; voir Points de vie temporaires, page 146). Au cours de sa rage, un barbare est incapable d'utiliser les compétences associées à la Dextérité, l'Intelligence ou le Charisme (à l'exception d'Équilibre, Équitation, Évasion et Intimidation), la compétence Concentration ou les aptitudes exigeant un minimum de patience ou de concentration, ainsi que lancer des sorts ou activer des objets magiques à mot de commande, à potentiel magique (comme les baguettes) ou à fin d'incantation (comme les

Table 3–3 : Le barbare

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Déplacement accéléré, illettrisme, rage (1/jour)
2	+2	+0	+3	+0	Esquive instinctive
3	+3	+1	+3	+1	Sens des pièges (+1)
4	+4	+1	+4	+1	Rage (2/jour)
5	+5	+1	+4	+1	Esquive instinctive supérieure
6	+6/+1	+2	+5	+2	Sens des pièges (+2)
7	+7/+2	+2	+5	+2	Réduction des dégâts (1/–)
8	+8/+3	+2	+6	+2	Rage (3/jour)
9	+9/+4	+3	+6	+3	Sens des pièges (+3)
10	+10/+5	+3	+7	+3	Réduction des dégâts (2/–)
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3	Rage de grand berserker
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	Rage (4/jour), sens des pièges (+4)
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4	Réduction des dégâts (3/–)
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4	Volonté indomptable
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	Sens des pièges (+5)
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	Rage (5/jour), réduction des dégâts (4/–)
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	Rage sans fatigue
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	Sens des pièges (+6)
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	Réduction des dégâts (5/–)
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	Rage (6/jour), rage de maître berserker

parchemins). Il peut se servir de tous ses dons, à l'exception d'Expertise du combat et des dons de création d'objets ou de métamagie.

Une crise de rage dure 3 rounds + modificateur de Constitution (c'est la valeur augmentée de 4 points qui est prise en compte pour ce calcul). S'il le souhaite, le personnage peut y mettre un terme prématurément. Quand le taux d'adrénaline retombe, le barbare perd les modificateurs de la rage et devient fatigué (malus de –2 en Force et en Dextérité, incapable de charger ou de courir) jusqu'à la fin de la rencontre (à moins qu'il ait atteint le niveau 17, auquel cas ce handicap ne le concerne plus).

Un barbare ne peut devenir enragé qu'une fois par rencontre. Au niveau 1, il peut utiliser sa rage de berserker une fois par jour. Au niveau 4 et pour chaque 4 niveaux après cela, il gagne une utilisation quotidienne supplémentaire (jusqu'à un maximum de 6 fois par jour au niveau 20). La transformation ne demande aucune action, mais le personnage ne peut s'y livrer que durant son tour de jeu (voir L'initiative, page 136), pas en réponse à l'action d'un autre. Il lui est par exemple impossible d'entrer dans une rage folle pour bénéficier des points de vie supplémentaires lorsqu'il reçoit une blessure (pour que les pv additionnels lui soient utiles, il lui faut anticiper le risque et faire appel à son aptitude avant que l'adversaire ne frappe).

Esquive instinctive (Ext). Dès le niveau 2, le barbare peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).

Si un barbare possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe (comme dans le cas d'un barbare possédant au moins 4 niveaux de roublard), il obtient l'esquive instinctive supérieure (voir ci-dessous) au lieu de l'esquive instinctive.

Sens des pièges (Ext). À partir du niveau 3, le barbare acquiert un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges. Ces bonus augmentent de +1 tous les 3 niveaux de barbare supplémentaires (niveaux 6, 9, 12, 15 et 18). Les bonus de sens des pièges de plusieurs classes se cumulent entre eux.

Esquive instinctive supérieure (Ext). Au niveau 5, le barbare ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que s'ils venaient tous de la même direction. Les roublards ne peuvent plus lui porter des attaques sournoises en le prenant en tenaille, à moins d'avoir au moins 4 niveaux de roublard de plus que le personnage n'a de niveaux de barbare.

Si un personnage possède déjà l'aptitude d'esquive instinctive grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure dès le niveau 2 de barbare et les niveaux des différentes classes proposant cette aptitude se cumulent pour déterminer le niveau de roublard nécessaire pour le prendre en tenaille.

Réduction des dégâts (Ext). À partir du niveau 7, la résistance du barbare lui permet d'ignorer une partie des dégâts infligés par les coups qu'il encaisse. Chaque fois que le personnage est frappé par une arme ou une attaque naturelle, les dégâts qu'il subit sont diminués de 1 point. Au niveau 10, puis tous les 3 niveaux de barbare suivants (niveaux 13, 16 et 19), cette réduction des dégâts augmente d'un point. Ce pouvoir peut amener les dégâts d'une attaque à 0, mais pas en dessous.

Rage de grand berserker (Ext). À partir du niveau 11, la rage de berserker confère au barbare un bonus de +6 en Force et en Constitution, ainsi qu'un bonus de moral de +3 aux jets de Volonté. Le malus à la CA reste de –2.

Volonté indomptable (Ext). À partir du niveau 14, un barbare obtient pendant sa rage un bonus de +4 sur ses jets de Volonté joués pour résister aux sorts de l'école des enchantements. Ce bonus se cumule avec les autres modificateurs, y compris le bonus de moral sur les jets de Volonté qu'il reçoit pendant sa rage.

Rage sans fatigue (Ext). Au niveau 17 et au-delà, un barbare n'est plus fatigué au terme de sa rage de berserker.

Rage de maître berserker (Ext). Au niveau 20, la rage de berserker confère au barbare un bonus de +8 en Force et en Constitution, ainsi qu'un bonus de moral de +4 aux jets de Volonté. Le malus à la CA reste de –2.

Anciens barbares

Un barbare devenant loyal perd l'aptitude de rage de berserker et est incapable de progresser en niveau en tant que barbare. Il conserve toutefois ses autres aptitudes de classe (déplacement accéléré, esquive instinctive, réduction des dégâts et sens des pièges).

Exemple de barbare demi-orque

Armure : armure de cuir cloutée (+3 à la CA, malus d'armure aux tests –1, vitesse de déplacement 12 m, 10 kg).

Armes : grande hache (1d12, crit. x3, 6 kg, deux mains, tranchant).

Arc court (1d6, crit. x3, facteur de portée 18 m, 1 kg, perforant).

Dague (1d4, crit. 19–20/x2, facteur de portée 3 m, 500 g, légère, perforant).

Compétences : choisissez un nombre de compétences égal à 4 + modificateur d'Int.

Compétences	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Escalade	4	For	–1
Survie	4	Sag	—
Perception auditive	4	Sag	—
Saut	4	For	–1
Natation	4	For	–2
Équitation	4	Dex	—
Intimidation	4	Cha	—
Détection (hc)	2	Sag	—

Don : Arme de prédilection (grande hache).

Équipement : sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une paillasse, un sac, du silex et des amorces. Carquois de 20 flèches.

Richesse : 2d4 po.

BARDE

On dit souvent que la musique est magique, et le barde le prouve tous les jours. Se rendre d'un pays à l'autre pour découvrir de nouvelles légendes, conter ses histoires et jouer de la musique pour vivre de la générosité de son public, telle est la vie du barde. Quand le hasard l'entraîne dans un conflit, il fait souvent office de diplomate, négociateur, messager, éclaireur ou espion.

Sa magie vient du cœur. Si ses motivations sont bonnes, les morceaux qu'il joue donnent du courage aux malheureux et ses pouvoirs l'aident à réparer l'injustice. Quand les nobles sont corrompus, le barde d'alignement bon est un ennemi d'État, sans cesse poursuivi par les autorités et encourageant les opprimés à résister. Par contre, le barde malfaisant aime utiliser ses talents pour manipuler les autres et prendre ce qu'ils lui donnent « de leur plein gré ».

Aventure. Les bardes voient dans la vie d'aventurier une formidable occasion d'apprendre. Ils aiment mettre leurs nombreuses aptitudes à l'épreuve, et plus encore pénétrer dans un tombeau oublié, déchiffrer de vieux ouvrages poussiéreux, découvrir des régions inconnues, rencontrer des créatures étranges, et apprendre de nouvelles chansons et histoires. Ils adorent accompagner les grands héros (et les pires criminels) et se joindre à leur entourage pour assister à leurs exploits ou à leurs méfaits, ils gagnent en effet beaucoup de prestige auprès de leurs pairs lorsqu'ils peuvent dire qu'ils ont composé telle ballade ou telle saga en vivant au côté du personnage principal. Après avoir raconté tant d'exploits, certains bardes en viennent même à se comporter en héros à leur tour.

Profil. La magie des bardes provient directement de leur âme, pas d'un grimoire. Ils ne peuvent lancer qu'un nombre limité de sorts, mais ils le font sans avoir à les choisir ou à les préparer à l'avance. Ils ont davantage recours aux enchantements et aux illusions qu'aux évocations destructrices que préfèrent nombre d'ensorceleurs et de magiciens.

Leur musique et leur poésie leur permettent également d'utiliser la magie. Ils peuvent encourager leurs alliés, fasciner leur public, ou contrer les effets magiques sonores.

Ils disposent sensiblement des mêmes compétences que les roublards, même si leur manque d'entraînement ne leur permet généralement pas de prétendre au niveau de maîtrise de ces derniers. Enfin, ils écoutent tout ce

qui se dit autour d'eux pour alimenter leur inspiration, ce qui signifie qu'ils sont souvent en possession d'informations intéressantes.

Alignement. Sans la moindre exception, les bardes sont des voyageurs, guidés par leur intuition et l'envie du moment et non par les lois ou les traditions. Leur spontanéité, leur magie et leur mode de vie sont incompatibles avec un alignement loyal.

Religion. Les bardes vénèrent Fharlanghn, dieu des routes. Ils campent parfois à proximité de ses temples érigés au bord des chemins, espérant glaner quelques pièces auprès des voyageurs qui s'y arrêteraient pour gagner la faveur du dieu. Beaucoup, et pas seulement les elfes, prient également Corellon Larethian, dieu de la poésie et de la musique. Les bardes d'alignement bon sont aussi attirés par Pélor, le dieu du soleil, qu'ils imaginent veillant sur eux au cours de leurs voyages. Ceux qui tendent vers le Chaos et se livrent à de menus larcins préfèrent Olidammara, dieu des voleurs. Enfin, les bardes maléfiques sont souvent des fidèles d'Érythnul, dieu des carnages, même s'ils rechignent à l'admettre. Quoi qu'il en soit, les bardes passent tellement de temps sur les routes que, même quand ils sont fidèles à un dieu, il leur est impossible de l'être à un lieu de culte donné.

Antécédents. Les apprentis bardes apprennent les bases du métier auprès d'un barde expérimenté, qu'ils servent et suivent jusqu'à devenir capables de se débrouiller par eux-mêmes. Beaucoup ont commencé fugueurs ou orphelins, avant de rencontrer un maître qui accepte de les prendre sous son aile. Les bardes se groupent parfois en « assemblées » dénuées de formalité, au cours desquelles il est possible de rencontrer tous ceux qui ont de l'importance dans la région. Cela étant, ils ne se sentent nullement liés à leurs confrères. De fait, certains bardes se livrent une farouche compétition, soit par jalousie, soit pour défendre leur territoire.

Gimble

Races. Les bardes sont généralement humains, gnomes, elfes ou demi-elfes. Les humains s'adaptent aisément à une vie d'errance et aux nouvelles coutumes qu'elle amène à découvrir. Les gnomes ont un sens de l'humour et de la farce qui se prête à une carrière de barde. Les elfes étant naturellement doués pour la musique, cette carrière leur convient tout particulièrement. Être toujours sur les routes est un choix de vie familier aux demi-elfes, qui ne se sentent chez eux nulle part. Les demi-orques ont du mal à se plier aux exigences de la profession, même s'ils ont été élevés chez les humains. Enfin, il n'existe pas de tradition bardique chez les nains ou les halfelins, même si certains trouvent parfois un maître d'une autre race acceptant de les former.

Les bardes sont extrêmement rares chez les humanoïdes sauvages, centaures exceptés. Les bardes centaures dispensent parfois leur savoir aux enfants des humains ou des autres humanoïdes.

Autres classes. Le barde s'entend bien avec les autres classes. Il fait souvent office de porte-parole en raison de son aisance à évoluer en société. Au sein d'un groupe dépourvu de magicien ou d'ensorceleur, il aura tendance à faire un usage important de sa magie. Si c'est un roublard qui manque, il se servira surtout de ses compétences. La grande rigueur de ses compagnons

Illus. de W. Reynolds

TABLE 3–4 : LE BARDE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour 0	1er	2e	3e	4e	5e	6e
1	+0	+2	+0	+2	Contre-chant, *fascination*, inspiration vaillante (+1), musique de barde, savoir bardique	2	—	—	—	—	—	—
2	+1	+3	+0	+3	—	3	0	—	—	—	—	—
3	+2	+3	+1	+3	Inspiration talentueuse	3	1	—	—	—	—	—
4	+3	+4	+1	+4	—	3	2	0	—	—	—	—
5	+3	+4	+1	+4	—	3	3	1	—	—	—	—
6	+4	+5	+2	+5	*Suggestion*	3	3	2	—	—	—	—
7	+5	+5	+2	+5	—	3	3	2	0	—	—	—
8	+6/+1	+6	+2	+6	Inspiration vaillante (+2)	3	3	3	1	—	—	—
9	+6/+1	+6	+3	+6	Inspiration héroïque	3	3	3	2	—	—	—
10	+7/+2	+7	+3	+7	—	3	3	3	2	0	—	—
11	+8/+3	+7	+3	+7	—	3	3	3	3	1	—	—
12	+9/+4	+8	+4	+8	*Chant de liberté*	3	3	3	3	2	—	—
13	+9/+4	+8	+4	+8	—	3	3	3	3	2	0	—
14	+10/+5	+9	+4	+9	Inspiration vaillante (+3)	4	3	3	3	3	1	—
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Inspiration intrépide	4	4	3	3	3	2	—
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	—	4	4	4	3	3	2	0
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	—	4	4	4	4	3	3	1
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	*Suggestion de groupe*	4	4	4	4	4	3	2
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11	—	4	4	4	4	4	4	3
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Inspiration vaillante (+4)	4	4	4	4	4	4	4

le fascine et il observe souvent guerriers, ensorceleurs et roublards, désireux qu'il est d'en apprendre davantage à leur contact.

Rôle. Le barde est un excellent touche-à-tout. Il peut offrir un soutien efficace à n'importe quel groupe d'aventuriers. Bien qu'il soit incapable de rivaliser avec la discrétion des roublards et des rôdeurs, la puissance des sorts des magiciens et des prêtres ou le talent martial des guerriers et des barbares, il sait améliorer les capacités des gens qui l'entourent et peut parfois combler un manque dans la composition d'une équipe. Pour un groupe de quatre aventuriers, un barde est peut être le cinquième idéal, sans compter qu'il peut tenir le rôle de leader.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux bardes.

Caractéristiques. Le Charisme du barde détermine le niveau de sorts qu'il peut atteindre, mais aussi le nombre de sorts qu'il peut lancer chaque jour et la difficulté qu'ont ses cibles pour y résister (voir Sorts, ci-dessous). Le Charisme, la Dextérité et l'Intelligence jouent un grand rôle dans la plupart des compétences de barde (voir ci-dessous).

Alignement. Tout sauf loyal.

Dés de vie. d6.

Compétences de classe

Les compétences du barde (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Langue (aucune), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For) et Utilisation d'objets magiques (Cha). Voir le Chapitre 4 : les compétences, pour la description de toutes ces compétences.

Points de compétence au niveau 1 : (6 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 6 + modificateur d'Int

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de barde :

Armes et armures. Le barde est formé au maniement de toutes les armes courantes et des arcs courts, épées courtes, épées longues, fouets, matraques et rapières, ainsi que des boucliers (à l'exception des pavois). Il est également formé au port des armures légères.

TABLE 3–5 : SORTS CONNUS PAR LE BARDE

	Nombre de sorts connus						
Niveau	0	1er	2e	3e	4e	5e	6e
1	4	—	—	—	—	—	—
2	5	2[1]	—	—	—	—	—
3	6	3	—	—	—	—	—
4	6	3	2[1]	—	—	—	—
5	6	4	3	—	—	—	—
6	6	4	3	—	—	—	—
7	6	4	4	2[1]	—	—	—
8	6	4	4	3	—	—	—
9	6	4	4	3	—	—	—
10	6	4	4	4	2[1]	—	—
11	6	4	4	4	3	—	—
12	6	4	4	4	3	—	—
13	6	4	4	4	4	2[1]	—
14	6	4	4	4	4	3	—
15	6	4	4	4	4	3	—
16	6	5	4	4	4	4	2[1]
17	6	5	5	4	4	4	3
18	6	5	5	5	4	4	3
19	6	5	5	5	5	4	4
20	6	5	5	5	5	5	4

[1] À condition que le barde ait une valeur de Charisme suffisamment élevée pour bénéficier d'un sort en bonus de ce niveau.

Puisque les composantes gestuelles nécessaires à l'incantation des sorts de barde sont relativement simples, le port d'une armure légère n'entraîne pas de risque d'échec des sorts profanes. Cependant, un barde qui porte une armure intermédiaire ou lourde, ou qui utilise un bouclier, s'expose au risque d'échec habituel pour les sorts à composante gestuelle (qui constituent la majorité des sorts). De plus, cette aptitude ne profite qu'aux sorts de barde. Les sorts d'ensorceleur ou de magicien d'un personnage multiclassé sont affectés normalement par les armures, même légères.

Sorts. Un barde peut lancer des sorts profanes (du même type que ceux des ensorceleurs et des magiciens) appartenant à la liste de sorts de sa classe (voir page 181). Il les lance sans avoir à les préparer à l'avance, à l'inverse des prêtres et des magiciens (voir ci-dessous). Tous les sorts de bardes s'accompagnent d'une composante verbale (qui peut prendre la forme d'une chanson, d'un poème ou d'un air de musique).

Le Charisme est la caractéristique primordiale des sorts de barde. Pour apprendre ou lancer un sort, un barde doit avoir une valeur de Charisme au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Cha 10 pour les sorts de niveau 0, Cha 11 pour ceux du 1er niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Charisme du barde.

Comme les autres lanceurs de sorts, le barde ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table 3–4 : le barde. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Charisme est suffisamment élevée (voir la Table 1–1 : modificateurs de caractéristiques et sorts en bonus, page 8). Quand la Table 3–4 indique que le barde peut lancer « 0 » sort d'un niveau de sort par jour (par exemple, les sorts de 1er niveau pour un barde de niveau 1), il ne peut lancer que les sorts en bonus pour ce niveau que peut lui accorder une valeur de Charisme élevée.

Le répertoire de sorts d'un barde est très limité. Il commence sa carrière en connaissant seulement quatre sorts du niveau 0 (également appelés tours de magie) au choix du joueur. Lors de la plupart des passages de niveau, un barde apprend un ou plusieurs sorts supplémentaires, comme indiqué par la Table 3–5 : sorts connus de barde. (Contrairement au quota de sorts quotidiens, le nombre de sorts connus par un barde n'est pas modifié par son éventuel bonus de Charisme ; les chiffres de la Table 3–5 sont fixes.)

Lorsqu'il atteint le niveau 5, et tous les 3 niveaux de barde après cela (niveaux 8, 11, etc.), un barde peut choisir d'apprendre un nouveau sort à la place de l'un de ceux qu'il connaît déjà. Le barde « oublie » alors un sort au profit d'un autre. Le niveau du nouveau sort doit être identique à celui du sort oublié, et ce niveau doit être inférieur de 2 niveaux au plus haut niveau de sorts accessibles au personnage. Par exemple, en arrivant au niveau 5, un barde peut échanger un sort de niveau 0 (soit deux niveaux en dessous du 2e, qui est le plus haut niveau de sorts accessible à un barde de niveau 5) contre un autre sort de niveau 0. Au niveau 8, il peut échanger soit un sort de niveau 0, soit un sort de 1er niveau (puisqu'il peut maintenant lancer des sorts du 3e niveau) contre un autre sort du même niveau. Un barde ne peut échanger qu'un seul sort à chaque fois, et doit choisir s'il procède à un échange en même temps qu'il apprend de nouveaux sorts lors du passage de niveau.

Comme indiqué ci-dessus, un barde n'a pas besoin de préparer ses sorts à l'avance. Il peut lancer n'importe lequel des sorts de son répertoire à n'importe quel moment, à condition de ne pas avoir épuisé son quota de sorts de ce niveau pour la journée. Par exemple, Gimble, un barde de niveau 1, peut lancer deux sorts de niveau 0 par jour (voir la Table 3–4 : le barde). Il connaît cependant quatre sorts de niveau 0 : *détection de la magie*, *lecture de la magie*, *lumière* et *son imaginaire* (voir la Table 3–5 : sorts connus de barde). Il peut donc lancer dans la même journée n'importe quelle combinaison de deux de ces quatre sorts. Il n'a pas à décider à l'avance des sorts qu'il va lancer.

Savoir bardique. Un barde acquiert de nombreuses connaissances au cours de ses voyages et au contact de ses confrères. Chaque fois qu'il faut déterminer s'il détient des informations importantes au sujet d'un objet légendaire, des notables ou des sites connus de la région, il effectue un test spécial de savoir bardique, soit 1d20 + son niveau de barde + son modificateur d'Intelligence. (Si le barde possède un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (histoire), il obtient un bonus de +2 sur ce test.)

Le savoir bardique ne révèle jamais les pouvoirs spécifiques d'un objet, mais il peut donner des indications quant à sa fonction. Le personnage n'a pas la possibilité de faire 10 ou de faire 20, ce type de connaissances étant extrêmement aléatoire. Le MD détermine de degré de difficulté du test en se référant à la table suivante.

DD	Type d'information	Exemples
10	Courante, ou du moins connue par une minorité conséquente d'habitants de la région.	L'ivrognerie du bourgmestre ou des légendes concernant un lieu célèbre et mystérieux.
20	Peu courante ; connue par quelques personnes seulement.	Le passé honteux d'un prêtre local ou les légendes concernant un puissant objet magique.
25	Rare ; connue par une poignée d'individus seulement et difficile à obtenir.	L'histoire de famille d'un chevalier ou les légendes entourant un lieu mystérieux peu connu ou un objet magique de faible puissance.
30	Extrêmement rare ; ignorée de tous, ou presque (éventuellement oubliée par ceux qui la détenaient, ou connue de gens qui ignorent sa signification).	Le surnom qu'un grand magicien avait étant enfant ou l'histoire d'un objet magique insignifiant.

Musique de barde. Une fois par jour et par niveau, le barde peut faire appel à ses chants ou poèmes pour produire des effets magiques sur ceux qui l'entourent (généralement lui y compris, s'il le désire). Bien que tous ces pouvoirs soient réunis sous l'appellation de « musique de barde » et que leur description mentionne le chant et des instruments de musique, le personnage peut les utiliser en chantant, en sifflant, en jouant d'un instrument, etc. Chaque pouvoir impose un minimum sur le niveau du barde et sur son degré de maîtrise en Représentation. Si un barde ne possède pas le degré de maîtrise requis pour au moins une forme de la compétence Représentation, il ne peut utiliser ce pouvoir de musique de barde tant qu'il n'a pas progressé dans son art.

Activer un effet de musique de barde est une action simple. Certains pouvoirs de musique de barde nécessitent de conserver sa concentration, ce qui signifie que le barde doit effectuer une action simple chaque round pour maintenir l'effet de sa musique. Lorsqu'un barde utilise sa musique, même pour un pouvoir qui ne nécessite aucune concentration, il ne peut plus lancer de sorts, activer des objets à fin d'incantation (comme les parchemins), à potentiel magique (comme les baguettes) ou à mot de commande. Un barde sourd a 20 % de chances d'échouer quand il tente de faire appel à sa musique (ce pourcentage est le même que celui d'un personnage sourd essayant de lancer un sort ; voir Les composantes, page 174). Même en cas d'échec, l'utilisation de son pouvoir est décomptée de son quota quotidien.

Contre-chant (Sur). Un barde ayant atteint un degré de maîtrise de 3 ou plus dans une forme de Représentation peut utiliser sa voix ou sa musique pour contrer les sorts à base de son (mais pas ceux dont l'unique aspect sonore est une simple composante verbale). Chaque round que dure son contre-chant, il joue un test de Représentation. Toute créature se trouvant à 9 mètres ou moins de lui (y compris le barde lui-même) peut utiliser le test de Représentation du barde à la place de son propre jet de sauvegarde si elle est prise pour cible par une attaque magique de son ou de langage (comme *cacophonie* ou *injonction*). La créature effectue son jet de sauvegarde normalement et prend le plus avantageux des deux résultats. Toute créature qui se trouve à portée du contre-chant et qui subit les effets durables d'une attaque magique de son ou de langage a droit à un nouveau jet de sauvegarde, pour lequel elle ne peut utiliser que le résultat du test de Représentation du barde. Contre-chant est sans effet sur les attaques qui n'autorisent pas de jets de sauvegarde. Le barde peut maintenir un contre-chant pendant 10 rounds.

Fascination (Mag). Avec un degré de maîtrise de 3 ou plus dans une forme de Représentation, le barde peut fasciner une ou plusieurs créatures grâce à sa musique ou sa poésie. Celles-ci doivent le voir et l'entendre, lui prêter attention et se trouver à 27 mètres ou moins de lui,. Le barde doit lui aussi voir sa cible. Un combat proche ou un danger manifeste empêche le fonctionnement de ce pouvoir. Une utilisation de ce pouvoir permet d'affecter une seule créature au niveau un de barde et une créature supplémentaire par trois niveaux de barde au-delà de 1 (soit deux au niveau 4, trois au niveau 7 et ainsi de suite).

Pour utiliser son pouvoir de *fascination*, le barde effectue un test de Représentation dont le résultat sert de DD aux jets de Volonté pour résister à l'effet. Si une cible réussit son jet de sauvegarde, elle n'est pas affectée et, de plus, le barde ne peut pas réessayer de la fasciner avant un délai de 24 heures. En cas d'échec au jet de sauvegarde, la cible s'assied, écoute attentivement le chant et ne prend plus aucune autre action tant que le barde continue à jouer et à se concentrer (pendant un maximum de 1 round par niveau du barde). Tant qu'elle est fascinée, elle subit un malus de –4 à ses tests de compétence joués de façon réactive, comme Détection et de Perception auditive. Toute menace potentielle (comme l'approche d'un ennemi dans son dos) oblige le barde à un nouveau test de Représentation et autorise la cible à un second jet de sauvegarde. Si la menace est manifeste (comme le fait de lancer un sort, de dégainer son arme, etc.), le charme est automatiquement rompu. *Fascination* est un effet mental de type enchantement (charme).

Inspiration vaillante (Sur). Un barde ayant atteint un degré de maîtrise de 3 ou plus dans une forme de Représentation peut utiliser son répertoire musical pour susciter la bravoure chez ses alliés (y compris lui-même), les protéger de la peur et améliorer leurs compétences martiales. Pour en bénéficier, un personnage doit pouvoir entendre le barde chanter. L'effet dure tant que l'allié entend le barde chanter ou jouer de la musique, et pendant 5 rounds par la suite. La bravoure qu'il procure à ses compagnons prend la forme d'un bonus de moral de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et de terreur, et d'un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de dégâts des armes. Ces bonus augmentent de +1 au niveau 8 et tous les 6 niveaux de barde suivants (+2 au niveau 8, +3 au niveau 14 et +4 au niveau 20). L'inspiration vaillante est un pouvoir mental.

Inspiration talentueuse (Sur). Un barde de niveau 3 ayant atteint un degré de maîtrise de 6 dans une forme de Représentation peut utiliser sa musique ou sa poésie pour aider un allié à mener à bien une tâche spécifique. Le compagnon du barde doit le voir, l'entendre et se trouver à 9 mètres ou moins de lui. Le barde doit également voir le sujet. En fonction de la tâche que ce dernier souhaite accomplir, le barde peut l'encourager, l'aider à se concentrer, etc. Le personnage affecté bénéficie d'un bonus d'aptitude de +2 à ses tests de compétence (uniquement pour ce qui concerne la compétence choisie) tant qu'il entend la musique du barde. Au gré du MD, cette aptitude n'est pas toujours utilisable (il serait par exemple stupide de chanter pour aider un roublard à… se déplacer en silence !). L'effet dure tant que le barde se concentre, jusqu'à un maximum de 2 minutes. Un barde ne peut utiliser cet effet sur lui-même. L'inspiration talentueuse est un pouvoir mental.

Suggestion (Mag). Un barde de niveau 6 ayant atteint un degré de maîtrise de 9 dans une forme de Représentation peut faire une *suggestion* (comme le sort du même nom) à une créature qu'il vient de fasciner (voir ci-dessus). L'utilisation de *suggestion* ne rompt pas la concentration du barde sur sa *fascination* et n'autorise pas la cible à effectuer un nouveau jet de sauvegarde contre la *fascination*. La suggestion n'est pas décomptée du nombre d'utilisations quotidiennes de ses aptitudes musicales. Un jet de Volonté réussi (DD 10 + 1/2 du niveau du barde + le modificateur de Charisme du barde) annule cet effet. La *suggestion* affecte une seule créature (mais voir *suggestion de groupe*, plus bas). *Suggestion* est un pouvoir mental de langage et de type enchantement (coercition).

Inspiration héroïque (Sur). Un barde de niveau 9 ayant atteint un degré de maîtrise de 12 ou plus dans une forme de Représentation peut faire appel à ses chants ou poèmes pour inspirer l'héroïsme chez un allié distant de 9 mètres ou moins (ou lui-même) et améliorer ses talents de combattant. Il peut inspirer de la sorte une personne supplémentaire tous les trois niveaux au-dessus du niveau 9 (deux au niveau 12, trois au niveau 15, quatre au niveau 18). Pour recevoir l'inspiration, l'allié doit entendre le chant du barde. Les effets durent tant que le sujet entend chanter le barde, et pendant 5 rounds par la suite. La créature inspirée à l'héroïsme bénéficie de 2 dés de vie de bonus (des d10), du nombre de points de vie temporaires correspondant (on applique normalement le modificateur de Constitution), d'un bonus d'aptitude de +2 aux jets d'attaque et d'un bonus d'aptitude de +1 aux jets de Vigueur. Les dés de vie de bonus comptent comme des dés de vie normaux pour ce qui est de déterminer l'effet de sorts tels que *sommeil*. L'inspiration héroïque est un pouvoir mental.

Chant de liberté (Mag). Un barde de niveau 12 ayant atteint un degré de maîtrise de 15 dans une forme de Représentation peut utiliser sa musique ou sa poésie pour créer un effet semblable au sort *annulation d'enchantement*, à un niveau de lanceur de sorts égal au niveau du barde. Le barde doit se concentrer et jouer de la musique sans interruption pendant une minute. Il peut affecter une seul cible distante de 9 mètres ou moins. Il ne peut utiliser un *chant de liberté* sur lui-même.

Inspiration intrépide (Sur). Un barde de niveau 15 ayant atteint un degré de maîtrise de 18 ou plus dans une forme de Représentation peut faire appel à ses chants ou poèmes pour inspirer un allié distant de 9 mètres ou moins (ou lui-même) et en faire un combattant intrépide, capable de se battre bravement même lorsque tout espoir semble perdu. Il peut inspirer de la sorte une personne supplémentaire tous les trois niveaux au-dessus du niveau 15 (deux au niveau 18). Pour recevoir l'inspiration, l'allié doit entendre le chant du barde pendant un round entier. La créature inspirée à l'intrépidité bénéficie d'un bonus de moral de +4 sur les jets de sauvegarde et d'un bonus d'esquive de +4 à la CA. Les effets durent tant que le sujet entend chanter le barde, et pendant 5 rounds par la suite. L'inspiration intrépide est un pouvoir mental.

Suggestion de groupe (Mag). Ce pouvoir fonctionne comme *suggestion*, ci-dessus, excepté qu'un barde de niveau 18 ayant atteint un degré de maîtrise de 21 dans une forme de Représentation peut faire une *suggestion* simultanée à un nombre quelconque de créatures qu'il vient de fasciner (voir ci-dessus). *Suggestion de groupe* est un pouvoir mental de langage et de type enchantement (coercition).

Anciens bardes

Un barde devenu loyal ne peut plus gagner de niveaux de barde mais conserve tous les pouvoirs acquis jusque-là.

Exemple de barde gnome

Armure : armure de cuir cloutée (+3 à la CA, malus d'armure aux tests –1, risque d'échec des sorts profanes —, vitesse de déplacement 6 m, 5 kg).

Armes : épée longue (1d6, crit. 19–20/x2, 1 kg, une main, tranchant).

Arbalète légère (1d6, crit. 19–20/x2, facteur de portée 24 m, 1 kg, perforant).

Compétences : choisissez un nombre de compétences égal à 6 + modificateur d'Int.

Compétences	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Représentation (instruments à vent)	4	Cha	—
Art de la magie	4	Int	—
Utilisation d'objet magique	4	Cha	—
Renseignements	4	Cha	—
Perception auditive	4	Sag	—
Décryptage	4	Int	—
Diplomatie	4	Cha	—
Connaissances (au choix)	4	Int	—
Escamotage	4	Dex	–1
Déguisement	4	Cha	—

Don : avec 13 ou plus en Dextérité, Esquive ; sinon, Science de l'initiative.

Sorts connus : tours de magie (niveau 0) : *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, son imaginaire.*

Équipement : sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une paillasse, un sac, du silex et des amorces. Trois torches. Carquois de 20 carreaux d'arbalète. Luth (courant), sacoche à composantes pour sorts.

Richesse : 2d4 po.

DRUIDE

La fureur de l'orage, la force tranquille du soleil levant, la ruse du renard, la puissance physique de l'ours, telles sont les forces que le druide peut invoquer. Ce dernier ne prétend toutefois pas maîtriser la nature, seuls les citadins peuvent avoir une idée aussi erronée de sa vocation. Au contraire, il acquiert ses pouvoirs en ne faisant qu'un avec la nature. Mais ceux qui subissent son courroux pour être entrés sans autorisation dans son bosquet sacré ont bien souvent du mal à faire la distinction…

Aventure. Les druides partent à l'aventure pour accroître leur puissance et leurs connaissances, surtout dans le domaine de la faune et la flore. Il arrive aussi que leurs supérieurs les envoient en mission. Ils peuvent également partir en guerre contre ceux qui menacent ce qui leur est cher, généralement les lieux sauvages et leurs habitants animaux plutôt que des personnes. Les druides acceptent les aspects cruels de la nature, mais ils haïssent tout ce qui est contre-nature, entre autres les aberrations (charognards rampants, tyrannœils, etc.) et les morts-vivants (zombis, vampires, etc.). Ils peuvent s'attaquer à telles créatures, surtout si elles s'introduisent sur leur territoire.

Profil. De même que les prêtres, les druides utilisent des sorts divins, mais eux les tiennent directement des forces naturelles, et non d'un dieu. Leurs sorts sont invariablement orientés vers la nature, la faune et la flore. Ils gagnent également une impressionnante quantité de pouvoirs au fil des niveaux, dont la faculté de se transformer en animal.

Le choix d'armure des druides est restreint par un serment qu'ils ont fait, et pas seulement par leur entraînement (Voir Armes et Armures, ci-dessous). Toutes les autres armures sont interdites. Ils pourraient apprendre à porter un harnois, mais cela les obligerait à renier leur engagement et ils perdraient aussitôt leurs pouvoirs druidiques.

Les druides évitent de véhiculer du métal, car ce matériau interfère avec la nature pure et primordiale qu'ils souhaitent incarner.

Alignement. Les druides doivent maintenir un certain degré de détachement pour s'accorder avec la nature. Cela les oblige à être neutres sur au moins un des deux axes (bien-mal ou loi-chaos) ou sur les deux. De même que la nature présente des aspects contraires tels que la vie et la mort, la beauté et la laideur, ou la paix et la violence, deux druides peuvent être d'alignement opposé (par exemple, neutre bon et neutre mauvais), sans pour autant cesser de servir la nature.

Religion. Les druides révèrent la nature par-dessus tout. Ils doivent leurs pouvoirs soit de la force de la nature elle-même, soit d'un dieux de la nature. Leur foi les conduit généralement à une quête mystique de la transcendance et de la fusion avec la nature plutôt qu'à la dévotion. Cela étant, certains vénèrent Obad-Haï, dieu de la nature, ou Ehlonna, déesse des forêts.

Antécédents. Même si leur organisation est invisible pour la plupart des étrangers, qui les considèrent comme des ermites, les druides font partie d'une société extrêmement répandue dans l'espace et ne tenant aucun compte des frontières politiques. Ceux qui désirent la rejoindre doivent se plier à des rituels secrets, dont certains sont parfois mortels. Ce n'est qu'après avoir acquis une certaine compétence que les jeunes druides peuvent partir seuls.

Tous les druides font partie de cette société, même si certains sont tellement isolés qu'ils n'ont jamais vu leurs supérieurs ni pris part à une assemblée. Tous se reconnaissent néanmoins comme frères et sœurs, ce qui ne les empêche pas d'être parfois en compétition, voire en opposition directe, tout comme certains animaux.

Les druides sont normalement tenus de rendre service à leurs supérieurs, mais contre une rémunération. De même, ils peuvent faire appel aux druides plus expérimentés qu'eux, à condition de les payer ou en échange de services.

Même quand ils vivent au sein d'une petite communauté, les druides passent le plus clair de leur temps dans les régions sauvages. Mais des bosquets sacrés côtoient souvent des grandes villes cernées de terres agricoles, et les druides protègent farouchement ces lieux de résidence. Le long de la côte, ces refuges sont souvent des îles peu éloignées, sur lesquelles les druides trouvent l'isolement désiré.

Races. Elfes et gnomes sont souvent druides en raison de leur affinité avec la nature. Humains et demi-elfes sont aussi nombreux à faire ce choix, les druides étant particulièrement bien représentés chez les humains primitifs. Nains, demi-orques et halfelins choisissent rarement ce plan de carrière.

Parmi les humanoïdes belliqueux, rares sont ceux acceptés dans les rangs de l'organisation. Seule exception, ou presque, les gnolls comptent un nombre conséquent de druides maléfiques, tolérés par leurs confrères, même si ces derniers ne les apprécient guère.

Autres classes. Les druides partagent leur amour de la nature et leur connaissance des contrées sauvages avec les rôdeurs et les barbares. Ils n'apprécient guère les paladins, dont l'existence est bâtie autour d'idéaux abstraits plutôt que sur le « monde réel ». Ils sont incapables de comprendre pour quelle raison les roublards aiment tant les milieux urbains, et la magie profane, qui les répugne, leur apparaît comme une menace pour l'équilibre naturel. Reste qu'ils acceptent la diversité sous toutes ses formes et qu'ils se montrent très tolérants, même envers ceux dont les convictions sont aux antipodes des leurs.

Rôle. Le druide bénéficie d'une grande polyvalence. Bien qu'il ne soit pas un aussi bon guérisseur que le prêtre, il a à sa disposition un fort potentiel offensif, grâce à son éventail de sorts et à son aptitude de forme animale. Un druide assisté d'un autre guérisseur secondaire (comme un paladin) peut tenir un rôle important dans une équipe d'aventuriers. Son compagnon animal apporte un soutien efficace en combat.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux druides.

Caractéristiques. La Sagesse du druide détermine le niveau de sorts qu'il peut atteindre, mais aussi le nombre de sorts qu'il peut lancer chaque jour et la difficulté qu'ont ses cibles à y résister (voir Sorts, ci-dessous). Comme le druide porte au mieux une armure intermédiaire, il a intérêt à avoir une Dextérité élevée.

Alignement. Chaotique neutre, loyal neutre, Neutre bon, neutre mauvais ou neutre.

Dés de vie. d8.

Illus. de S. Wood

Compétences de classe

Les compétences du druide (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (nature) (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag) et Survie (Sag). Voir le Chapitre 4 : les compétences, pour la description de toutes ces compétences.

Points de compétence au niveau 1 : (4 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 4 + modificateur d'Int

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de druide :

Armes et armures. Le druide est formé au maniement des armes suivantes : bâton, cimeterre, dague, dard, épieu, fronde, gourdin, lance et serpe. Il sait également utiliser toutes les attaques naturelles (griffes, morsure et ainsi de suite) des formes animales qu'il est capable de revêtir (voir l'aptitude forme animale, ci-dessous). Il est formé au port des armures légères et intermédiaires, mais sa foi lui interdit les armures métalliques (il est donc limité à l'armure de cuir, de peau ou matelassée). (Un druide peut librement utiliser des armures en bois ayant acquis la dureté de l'acier grâce à *bois de fer*, sort décrit page 205). De même, il est formé au maniement des boucliers (à l'exception des pavois) mais ne peut utiliser que ceux en bois.

TABLE 3–6 : LE DRUIDE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour 0	1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	+0	+0	+2	+2	Compagnon animal, empathie sauvage, instinct naturel	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+3	Déplacement facilité	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+3	+3	Absence de traces	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+4	+4	Résistance à l'appel de la nature	5	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	+1	+4	+4	Forme animale (1/jour)	5	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	+4	+2	+5	+5	Forme animale (2/jour)	5	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	+5	+2	+5	+5	Forme animale (3/jour)	6	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	+6/+1	+2	+6	+6	Forme animale (taille G)	6	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+6/+1	+3	+6	+6	Immunité contre le venin	6	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	+7/+2	+3	+7	+7	Forme animale (4/jour)	6	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	+8/+3	+3	+7	+7	Forme animale (taille TP)	6	5	4	4	3	2	1	—	—	—
12	+9/+4	+4	+8	+8	Forme animale (plantes)	6	5	4	4	3	3	2	—	—	—
13	+9/+4	+4	+8	+8	Mille visages	6	5	5	4	4	3	2	1	—	—
14	+10/+5	+4	+9	+9	Forme animale (5/jour)	6	5	5	4	4	3	3	2	—	—
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Éternelle jeunesse, forme animale (taille TG)	6	5	5	5	4	4	3	2	1	—
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Forme animale (élémentaire, 1/jour)	6	5	5	5	4	4	3	3	2	—
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	—	6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Forme animale (6/jour, élémentaire 2/jour)	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	—	6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Forme animale (élémentaire 3/jour, élémentaire de taille TG)	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4

Un druide portant une armure ou un bouclier qui lui sont interdits perd l'accès à ses sorts de druides et à tous ses pouvoirs surnaturels ou magiques tant qu'il porte l'objet en question et pendant les 24 heures suivantes.

Sorts. Un druide peut lancer des sorts divins (du même type que ceux des paladins, prêtres et rôdeurs) appartenant à la liste de sorts de sa classe (voir page 183). Cependant, son alignement peut l'empêcher de lancer certains sorts opposés à sa morale ou à son éthique, voir la section Sorts du Bien, du Chaos, de la Loi et du Mal, ci-dessous. Un druide doit choisir et préparer ses sorts à l'avance (voir plus loin).

La Sagesse est la caractéristique primordiale des sorts de druide. Pour préparer ou lancer un sort, un druide doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Sag 10 pour les sorts de niveau 0,

LE COMPAGNON ANIMAL DU DRUIDE

Le compagnon animal d'un druide est initialement un animal ordinaire . Au contact du druide et grâce à des rituels réguliers, il devient plus fort et plus malin qu'un membre moyen de son espèce. Il reste néanmoins intrinsèquement un animal, et son Intelligence n'est pas affectée. Il est lié à son maître et obtient ainsi quelques pouvoirs spéciaux, qui sont décrits ci-dessous.

Niveau de classe	DV sup.	Aj. d'armure naturelle	Aj. de For/Dex	Tours sup.	Spécial
1–2	+0	+0	+0	1	Lien, transfert d'effet magique
3–5	+2	+2	+1	2	Esquive totale
6–8	+4	+4	+2	3	Dévotion
9–11	+6	+6	+3	4	Attaques multiples
12–14	+8	+8	+4	5	
15–17	+10	+10	+5	6	Esquive extraordinaire
18–20	+12	+12	+6	7	

Profil des compagnons animaux. Utilisez le profil fourni pour l'animal correspondant dans le *Manuel des Monstres*, en faisant les modifications suivantes.

Niveau de classe. Il s'agit du niveau de druide du personnage. Le niveau de classe du druide se cumule avec le niveau de toutes les classes qui ont droit elle aussi à un compagnon animal (comme le rôdeur) pour déterminer la puissance du compagnon et les animaux hors-normes accessibles au personnage.

DV sup. L'animal obtient des dés de vie supplémentaires (des d8), qui sont ajoutés à ses points de vie (avec le modificateur de Constitution habituel). Cette augmentation de dés de vie influe aussi sur ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegarde. Son bonus de base à l'attaque est moyen (comme un druide), ses bonus de base de Réflexes et de Vigueur sont élevés et celui de Volonté est élevé. (Voir la Table 3–1 : bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes, en considérant un niveau égal à ses dés de vie.) Les DV supplémentaires d'un compagnon animal lui donnent aussi des points de compétence et des dons, selon la méthode d'évolution normale des monstres (voir le *Manuel des Monstres*).

Aj. d'armure naturelle. L'ajustement indiqué vient s'ajouter au bonus d'armure naturelle à la CA existant de l'animal.

Aj. de For/Dex. Cet ajustement s'applique aux valeurs de Force et de Dextérité du compagnon animal.

Tours sup. Le compagnon animal connaît le nombre indiqué de tours supplémentaires, en plus de ceux que le druide peut lui apprendre par ailleurs (voir la compétence Dressage, page 75). Ces tours supplémentaires ne nécessitent ni temps d'apprentissage ni test de Dressage et ils ne comptent pas dans le nombre total de tours qu'un animal peut apprendre. Le druide choisit quels tours sont connus de l'animal et ils ne peuvent plus être changés une fois choisis.

Lien (Ext). Un druide peut diriger son compagnon animal par une action libre, ou le pousser par une action de mouvement, et ce même s'il ne possède pas un degré de maîtrise en Dressage de 1 ou plus. Le druide bénéficie d'un bonus de circonstances de +4 sur les tests d'empathie sauvage et de Dressage en rapport avec son compagnon animal.

Transfert d'effet magique (Ext). Si le druide le souhaite, tout sort (mais pas un pouvoir magique) qu'il lance sur lui-même peut également affecter son compagnon animal. Ce dernier doit se trouver à 1,50 mètre ou moins de distance au moment de l'incantation pour bénéficier des effets du sort. Si le sort a une durée autre qu'instantanée, il cesse d'affecter le compagnon animal si celui-ci s'éloigne de son maître de plus de 1,50 mètre. Dans ce cas, l'effet du sort ne reprend pas même si le compagnon revient à côté du druide. De plus, le personnage peut lancer directement sur son compagnon animal tout sort à portée personnelle (il a alors une portée de contact) au lieu de le lancer sur lui-même. Ce transfert d'effet magique est permis même si, en temps normal, le sort ne devrait pas affecter une entité du type du compagnon (animal).

Esquive totale (Ext). Lorsque le compagnon animal est soumis à un effet qui autorise un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde.

Dévotion (Ext). La dévotion du compagnon animal pour son maître est telle qu'il obtient du bonus de moral de +4 sur ses jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école des enchantements.

Attaques multiples (Ext). Le compagnon animal obtient automatiquement ce don en tant que don supplémentaire, à condition d'avoir au moins trois attaques naturelles et de ne pas déjà le posséder. (Voir le Manuel des Monstres pour la description de ce don.) Si l'animal ne remplit pas la condition des trois attaques naturelles, il obtient à la place de ce don la possibilité de porter une seconde attaque à l'aide de son arme naturelle principale, mais avec un malus de –5.

Esquive extraordinaire (Ext). Lorsque le compagnon animal est soumis à un effet qui autorise un jet de Réflexes pour demi-dégâts, il ne subit aucun dégât s'il réussit son jet de sauvegarde et la moitié des dégâts dans le cas contraire.

COMPAGNONS ANIMAUX HORS-NORMES

Comme l'explique le texte de la page 33, un druide d'un niveau suffisamment élevé peut choisir son compagnon animal parmi la liste suivante, en appliquant la réduction indiquée sur son niveau effectif de druide pour déterminer la puissance et les pouvoirs de son compagnon hors-norme.

Niveau 4 et plus (Niveau –3)	
Belette sanguinaire	Léopard (animal)
Bison (animal)	Ours noir (animal)
Blaireau sanguinaire	Requin, grand (animal)[1]
Chauve-souris sanguinaire	Sanglier (animal)
Crocodile (animal)[1]	Serpent constricteur (animal)
Glouton (animal)	Serpent venimeux, grand (animal)
Gorille (animal)	Varan (animal)
Guépard (animal)	
Niveau 7 et plus (Niveau –6)	
Ours brun (animal)	Glouton sanguinaire
Crocodile géant (animal)	Elasmosaurus (dinosaure)
Deinonychus (dinosaure)	Lion (animal)
Gorille sanguinaire	Rhinocéros (animal)
Sanglier sanguinaire	Serpent venimeux, très grand (animal)
Loup sanguinaire	Tigre (animal)
Niveau 10 et plus (Niveau –9)	
Lion sanguinaire	Ours polaire (animal)
Mégaraptor (dinosaure)	Requin, très grand (animal)[1]
Orque épaulard	Serpent constricteur géant (animal)
Niveau 13 et plus (Niveau –12)	
Éléphant (animal)	Pieuvre géante (animal)[1]
Ours sanguinaire	
Niveau 16 et plus (Niveau –15)	
Calmar géant (animal)[1]	Tricératops (dinosaure)
Requin sanguinaire[1]	Tyrannosaure (dinosaure)
Tigre sanguinaire	

[1] Disponible uniquement dans un milieu aquatique.

Sag 11 pour ceux du 1er niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du druide.

Comme les autres lanceurs de sorts, le druide ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table 3–6 : le druide. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Sagesse est suffisamment élevée (voir la Table 1–1 : modificateurs de caractéristiques et sorts en bonus, page 8). Les druides ne bénéficient pas de sorts de domaines ou de pouvoirs accordés, contrairement aux prêtres.

Un druide prépare et lance ses sorts comme un prêtre, si ce n'est qu'il est incapable de transformer spontanément ses sorts en sorts de *soins* ou de *blessure* (mais voir Incantation spontanée, ci-dessous). Un druide peut lancer tous les sorts de la liste des sorts de druide (page 183), à condition de pouvoir lancer des sorts de ce niveau, mais il doit choisir quels sorts préparer au cours de sa méditation quotidienne.

Incantation spontanée. Un druide peut canaliser l'énergie réservée pour un sort afin de la transformer spontanément en un sort de convocation qu'il n'avait pas préparé à l'avance. Pour cela, il faut qu'il « sacrifie » un sort préparé pour pouvoir lancer à la place un sort de *convocation d'alliés naturels* de niveau égal ou inférieur. Par exemple, un druide ayant préparé *répulsif* (un sort de 4e niveau) peut choisir de le remplacer par un sort de *convocation d'alliés naturels IV* (également du 4e niveau).

Sorts du Bien, du Chaos, de la Loi et du Mal. Un druide ne peut pas lancer de sorts dont l'alignement est opposé au sien ou à celui de son dieu (s'il en sert un). Par exemple, un druide neutre bon ne peut pas jeter de sorts du Mal. L'alignement d'un sort est indiqué par les registres Bien, Chaos, Loi et Mal dans son descriptif (voir le Chapitre 11 : les sorts).

Langues supplémentaires. Le druide peut choisir la langue sylvestre au niveau 1 comme l'une des langues supplémentaires due à l'Intelligence. Ce choix s'ajoute aux langues que le personnage peut choisir grâce à sa race (voir Races et langages, page 12, et la compétence Langue, page 80).

Dans le même temps, tous les druides de niveau 1 apprennent la langue des druides automatiquement et gratuitement (ils n'ont pas besoin de dépenser des points de compétence ou de l'inclure dans leurs langue supplémentaires). Cet idiome, qui possède son propre alphabet, est connu des seuls druides, lesquels ont interdiction de l'enseigner aux non-druides.

Compagnon animal (Ext). Au début du jeu, un druide peut avoir un compagnon animal choisi dans la liste suivante : aigle, blaireau, chameau, cheval (léger ou lourd), chien de selle, chien, chouette, faucon, loup, poney, rat sanguinaire et serpent venimeux (petit ou de taille moyenne). Si la campagne se déroule entièrement ou partiellement dans un milieu aquatique, le MD peut ajouter les animaux suivants à cette liste : calmar, marsouin et requin de taille moyenne. Un compagnon animal suit loyalement le personnage au cours de ses aventures au mieux de ses capacités.

Le compagnon animal d'un druide de niveau 1 est un animal tout à fait normal pour son espèce, aux exceptions indiquées sur l'encart de la page 32. Lorsque le druide progresse en expérience, la puissance de l'animal augmente elle aussi, selon la table contenu dans l'encart.

Si un druide décide de se séparer de son compagnon animal, il peut en obtenir un autre en accomplissant un rituel qui nécessite 24 heures de prières ininterrompues. Cette cérémonie peut aussi permettre de remplacer un compagnon animal qui aurait été tué.

Un druide de niveau 4 ou plus peut choisir un compagnon animal hors norme (voir l'encart). Dans ce cas, l'animal augmente en puissance comme si le personnage était d'un niveau de druide moins élevé. Il faut retirer le nombre indiqué dans l'en-tête correspondant à l'animal choisi au niveau de druide du personnage pour déterminer la puissance de l'animal. (Si cet ajustement réduit le niveau effectif de druide à 0 ou moins, le personnage ne peut posséder un compagnon animal de cette espèce.) Par exemple, un druide de niveau 6 peut choisir un léopard comme compagnon animal. Le léopard aura les particularités et les pouvoirs spéciaux associés à un druide de niveau 3 au lieu de 6 (ce qui prend en compte l'ajustement de –3).

Empathie sauvage (Ext). Un druide peut ajuster son comportement, son langage et ses expressions corporelles pour améliorer l'attitude d'un animal (comme un ours ou un varan). Cette aptitude suit les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne (voir page 74). Le résultat d'un test d'empathie sauvage est déterminé par 1d20 + le niveau du druide + le modificateur de Charisme du druide. L'attitude initiale des animaux domestiques est l'indifférence, tandis que les animaux sauvages sont généralement inamicaux.

Pour utiliser d'empathie sauvage, le druide et l'animal doivent être en mesure de se voir et de s'étudier l'un l'autre, ce qui signifie qu'ils doivent se trouver à moins de 9 mètres de distance dans des conditions normales. Il faut en moyenne une minute pour influencer un animal de cette façon, mais, comme pour la diplomatie, cela peut parfois prendre plus longtemps ou être plus rapide.

Cette aptitude peut aussi servir à un druide pour influencer une créature magique dont la valeur d'Intelligence est de 1 ou 2 (comme un basilic ou un girallon), avec cependant un malus de –4 sur son test.

Instinct naturel (Ext). Le druide bénéficie d'un bonus de +2 sur les tests de Connaissances (nature) et de Survie.

Déplacement facilité (Ext). Dès le niveau 2, le druide se déplace sans la moindre gêne dans toutes sortes de taillis, y compris les fourrés, les buissons (même épineux) et les autres zones de végétation dense. Il progresse normalement et ne subit aucun dégât. À noter toutefois que la végétation enchantée de manière à restreindre le mouvement continue de l'affecter.

Absence de traces. Au niveau 3, le druide ne laisse plus la moindre trace en milieu naturel et il est impossible de le pister. Il peut néanmoins laisser des traces s'il le souhaite.

Résistance à l'appel de la nature. À partir du niveau 4, le druide bénéficie d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde contre les pouvoirs magiques des fées (telles que les dryades, nymphes et autres esprits follets).

Forme animale (Sur). Une fois par jour, un druide de niveau 5 peut se transformer en un animal de taille M ou P et reprendre son apparence initiale. Il peut prendre la forme de n'importe quelle créature du type animal (voir le *Manuel des Monstres*). Ce pouvoir fonctionne comme le sort *métamorphose*, mis à part les exceptions présentées ici. La durée des effets est d'une heure par niveau de druide, ou jusqu'à ce que le personnage reprenne sa forme initiale. Une transformation (vers ou depuis la forme animale) est une action simple et ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

La forme choisie doit être celle d'un animal que le personnage connaît bien. Par exemple, un druide qui n'a jamais quitté sa forêt tempérée natale ne peut se transformer en ours polaire.

Tant qu'il est transformé, un druide est incapable de parler. Il doit se contenter des bruits qu'un animal ordinaire est capable de produire sans entraînement. Il peut néanmoins communiquer normalement avec les autres animaux de la même espace, ou d'une espèce proche de sa forme actuelle. (Dans la nature, les perroquets poussent des cris, ils ne parlent pas. Un druide transformé en perroquet ne pas plus parler que s'il était transformé en poule.)

Le personnage dispose d'une utilisation quotidienne supplémentaire de ce pouvoir aux niveaux 6, 7, 10, 14 et 18, comme l'indique la Table 3–18 : le druide. De plus, un druide de niveau 8 ou plus peut prendre la forme d'un animal de taille G, un druide de niveau 11 ou plus celle d'un animal de taille TP et un druide de niveau 15 ou plus celle d'un animal de taille TG. Cependant, le personnage est limité aux animaux dont les dés de vies sont inférieurs ou égaux à son niveau de druide. Ainsi, un druide ne peut pas prendre la forme d'un ours sanguinaire (une créature de taille G possédant toujours au moins 12 DV) avant le niveau 12, bien que la taille G lui soit accessible à partir du niveau 8.

Au niveau 12, un druide peut utiliser ce pouvoir pour prendre la forme d'une créature de type plante, comme un tertre errant. Les restrictions sur la taille et les DV s'appliquent aussi. (Cela ne permet pas à un druide de se transformer en une plante qui n'est pas une créature, comme un chêne ou un rosier.)

Au niveau 16, un druide peut se transformer une fois par jour en un élémentaire d'Air, d'Eau, de Feu ou de Terre et de taille P, M ou G. Cette utilisation du pouvoir ne compte pas dans le quota quotidien de formes animales du druide, elle est comptabilisée séparément. Tant qu'il est transformé, le druide obtient temporairement tous les pouvoirs extraordinaires, surnaturels et magiques, ainsi que les dons, de l'élémentaire dont il prend la forme. Par contre, il conserve son propre type (c'est-à-dire humanoïde le plus souvent).

Au niveau 18, il peut se transformer en élémentaire deux fois par jour, puis trois fois au niveau 20. De plus, un druide de niveau 20 peut se transformer en un élémentaire de taille TG.

Immunité contre le venin (Ext). À partir du niveau 9, le druide est immunisé contre toutes les formes de poisons et de venins.

Mille visages (Sur). Au niveau 13, le personnage acquiert le pouvoir surnaturel de se transformer à volonté, comme s'il utilisait le sort *modification d'apparence* (voir page 261), mais uniquement sous sa forme normale.

Éternelle jeunesse (Ext). À partir du niveau 15, le druide ne subit plus les effets du vieillissement (voir Table 6–5 : effets du vieillissement, page 109) et devient immunisé contre les attaques provoquant un vieillissement accéléré. Les malus qu'il aurait pu subir avant d'atteindre ce niveau ne sont pas effacés pour autant. Le druide continue de vieillir et en tire tous les bénéfices en termes de bonus. Il meurt toujours de vieillesse lorsque son heure et venue.

Anciens druides

Un druide qui cesse de vénérer la nature, qui prend un alignement interdit ou apprend la langue des druides à un non-druide perd tous ses sorts et pouvoirs de druide. Il ne peut gagner de nouveaux niveaux de druide que s'il fait acte de contrition (voir le sort *pénitence*, page 270).

Exemple de druide demi-elfe

Armure : armure de peau (+3 à la CA, malus d'armure aux tests –3, vitesse de déplacement 6 m, 12,5 kg).

Écu en bois (+2 à la CA, malus d'armure aux tests –2, 5 kg).

Armes : cimeterre (1d6, crit. 18–20/x2, 2 kg, une main, tranchant).

Gourdin (1d6, crit. x2, facteur de portée 3 m, 1,5 kg, une main, contondant).

Fronde (1d4, crit. x2, facteur de portée 15 m, 0 kg, contondant).

Compétences : choisissez un nombre de compétences égal à 4 + modificateur d'Int.

Compétences	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Art de la magie	4	Int	—
Concentration	4	Con	—
Survie	4	Sag	—
Premiers secours	4	Sag	—
Dressage	4	Cha	—
Connaissances (nature)	4	Int	—
Perception auditive	4	Sag	—
Détection	4	Sag	—

Don : Écriture de parchemins.

Équipement : sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une paillasse, un sac, du silex et des amorces. Trois torches. Bourse remplie de 10 billes de fronde. Houx et gui.

Compagnon animal : loup (voir le *Manuel des Monstres* pour de plus amples détails).

Richesse : 1d6 po.

ENSORCELEUR

Les ensorceleurs façonnent la magie comme un poète compose ses poèmes, c'est-à-dire à partir d'un don inné amélioré par une pratique constante. Ils n'ont ni livres de sorts, ni mentor, ni théories, juste une énergie brute qu'ils dirigent à l'envi.

Certains prétendent que le sang des dragons court dans leurs veines, et peut-être est-ce vrai dans certains cas. Tout le monde sait que les dragons peuvent prendre forme humaine et qu'il leur arrive de connaître la passion

LES FAMILIERS

Le familier est magiquement lié à son maître, à tel point que les deux constituent presque une seule et unique entité. C'est pour cette raison, par exemple, que le maître peut lancer ses sorts à portée personnelle sur son familier, alors qu'il est normalement le seul à pouvoir en bénéficier. Un familier est un animal normal qui obtient de nouveaux pouvoirs et devient une créature magique lorsqu'il est convoqué au service d'un ensorceleur ou d'un magicien. Il conserve l'apparence, les dés de vie, les bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes, les compétences et les dons de l'animal qu'il fut autrefois, mais il est considéré comme une créature magique plutôt qu'un animal pour tous les effets qui tiennent compte du type d'une créature. Seul un animal n'ayant pas été modifié par la magie peut devenir un familier. Cela signifie qu'un druide/ensorceleur ne peut faire un familier de son compagnon animal.

Les familiers possèdent des facultés spéciales qu'ils transmettent à leur maître. Ces pouvoirs ne fonctionnent que lorsque le personnage et son familier sont à moins de 1,5 kilomètre l'un de l'autre.

Les niveaux des différentes classes qui ont droit à un familier (comme l'ensorceleur et le magicien) se cumulent pour donner le niveau du maître, qui détermine les pouvoirs du familier.

Familier	Faculté spéciale
Belette	Le maître obtient un bonus de +2 aux jets de Réflexes
Chat	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Déplacement silencieux
Chauve-souris	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Perception auditive
Chouette	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Détection dans l'obscurité
Corbeau[1]	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests d'Estimation
Crapaud	Le maître obtient +3 points de vie
Faucon	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Détection sous une lumière vive
Rat	Le maître obtient un bonus de +2 aux jets de Vigueur
Serpent[2]	Le maître obtient un bonus de +3 aux tests de Bluff
Lézard	Le maître obtient un bonus de +2 aux tests d'Escalade

[1] Un corbeau familier parle une langue du choix de son maître en tant que pouvoir surnaturel.

[2] Un très petit serpent venimeux.

Profil des familiers. Utilisez le profil fourni pour l'animal correspondant dans le *Manuel des Monstres*, en faisant les modifications suivantes :

Dés de vie. Pour tous les effets liés au nombre de DV, substituez le niveau du maître au nombre de DV du familier (ou conservez le nombre de DV de la créature s'il est plus élevé).

Points de vie. Un familier a la moitié des points de vie de son maître (en arrondissant à l'entier inférieur), sans compter les points de vie temporaires. Par exemple, au niveau 2, Hennet a 9 points de vie, donc son familier en a 4.

Attaques. Le bonus de base à l'attaque est égal à celui du maître, auquel on ajoute le modificateur de Force ou de Dextérité du familier (prenez le plus élevé des deux). Les dégâts infligés sont les mêmes que pour un animal de cette espèce.

Jets de sauvegarde. Pour chaque catégorie de sauvegarde, le familier utilise soit les bonus de base de son maître soit les siens (Réflexes +2, Vigueur +2, Volonté +0) s'ils sont meilleurs. Le familier applique ses propres modificateurs de caractéristiques aux jets de sauvegarde et il n'obtient pas tout autre bonus sur les jets de sauvegarde dont pourrait bénéficier son maître (comme ceux d'un objet magique ou d'un don).

Compétences. Pour chaque compétence possédée par le maître ou le familier, celui-ci utilise soit le degré de maîtrise de son maître soit ceux d'un animal ordinaire de son espèce s'ils sont meilleurs. Le familier applique ses propres modificateurs de caractéristiques aux tests de compétence. Quel que soit le modificateur final de compétence d'un familier, certaines (comme Artisanat) resteront hors de portée pour un animal.

Description des pouvoirs spéciaux des familiers. Tous les familiers ont des pouvoirs spéciaux (ou les transmettent à leur maître) dépendant du niveau combiné de celui-ci dans les différentes classes qui ont droit à un familier. Tous ces pouvoirs sont cumulatifs.

Aj. d'armure naturelle. L'ajustement indiqué vient s'ajouter au bonus d'armure naturelle à la CA existant du familier. Il représente sa résistance surnaturelle.

TABLE 3–7 : L'ENSORCELEUR

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Nombre de sorts par jour 0	1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	+0	+0	+0	+2	Appel de familier	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	-	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3	-	6	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4	-	6	6	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4	-	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+2	+5	-	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+2	+5	-	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+2	+6	-	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
9	+4	+3	+3	+6	-	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10	+5	+3	+3	+7	-	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11	+5	+3	+3	+7	-	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12	+6/+1	+4	+4	+8	-	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
13	+6/+1	+4	+4	+8	-	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14	+7/+2	+4	+4	+9	-	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—
15	+7/+2	+5	+5	+9	-	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16	+8/+3	+5	+5	+10	-	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—
17	+8/+3	+5	+5	+10	-	6	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18	+9/+4	+6	+6	+11	-	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19	+9/+4	+6	+6	+11	-	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20	+10/+5	+6	+6	+12	-	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

avec un humanoïde. Bien malin celui qui pourra affirmer qu'un ensorceleur n'a pas d'ancêtre dragon dans son arbre généalogique. La plupart des ensorceleurs sont étonnamment séduisants et leurs traits bien souvent exotiques laissent penser qu'ils pourraient avoir une parenté inhabituelle. D'autres prétendent que cette ascendance draconique n'est que pure forfanterie de la part des ensorceleurs ou le fait de gens envieux de leurs talents.

Aventure. La plupart des ensorceleurs partent à l'aventure pour accroître leurs pouvoirs, ce qu'ils ne peuvent faire qu'en les mettant perpétuellement à

Int. La valeur d'Intelligence du familier. Les familiers sont aussi intelligents que des gens ordinaires, mais pas autant que des génies.

Esquive extraordinaire (Ext). Si le familier est pris pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts occasionnés, il l'évite totalement en cas de jet de sauvegarde réussi (même s'il le rate, l'attaque ne lui inflige que demi-dégâts).

Transfert d'effet magique. Si le personnage le souhaite, tout sort (mais pas un pouvoir magique) qu'il lance sur lui-même peut également affecter son familier. Ce dernier doit se trouver à moins de 1,50 mètre de distance au moment de l'incantation. Si le sort a une durée autre qu'instantanée, il cesse d'affecter la créature si celle-ci s'éloigne trop de son maître de plus de 1,50 mètre. Dans ce cas, l'effet du sort ne reprend pas même si le familier revient à côté de l'ensorceleur. De plus, le personnage peut lancer directement sur son familier tout sort à portée personnelle (il a alors une portée de contact) au lieu de le lancer sur lui-même. Ce transfert d'effet magique est permis même si, en temps normal, le sort ne devrait pas affecter une entité du type du familier (créature magique).

Lien télépathique (Sur). Le personnage dispose d'un lien télépathique avec son familier tant que celui-ci reste à moins de 1,5 kilomètre. Il ne voit pas par les yeux de la créature mais peut communiquer télépathiquement avec elle. À cause de la nature limitée du lien, seuls des sentiments généraux peuvent être transmis (comme la peur, la faim, le bonheur ou la curiosité). Notez que l'Intelligence limitée d'un familier de personnage de bas niveau restreint sévèrement ce qu'il est capable de comprendre ou de rapporter, et que même les familiers intelligents voient le monde d'une façon bien différente de celle des humains.

En raison du lien unissant le familier à son maître, celui-ci a le même rapport que la créature à un lieu ou à un objet. Par exemple, si le familier observe une pièce que le personnage n'a jamais vue, ce dernier peut s'y téléporter comme s'il l'avait personnellement observée.

Vigilance (Ext). La présence du familier affûte les sens de son maître. Tant que la créature se trouve à portée de main (au sens littéral), le personnage bénéficie du don Vigilance (page 102).

Conduit (Sur). Le familier d'un maître de niveau 3 peut placer les sorts de contact à sa place. Quand le personnage lance un sort de contact, il peut décider d'utiliser son familier comme conduit (il doit le toucher au moment de l'incantation). Le familier peut alors porter l'attaque de contact normalement. Comme d'habitude, si le personnage lance un autre sort, l'énergie du sort de contact se dissipe instantanément si le familier n'a pas eu le temps de le transmettre.

Communication avec le maître (Ext). Un maître de niveau 5 et son familier peuvent communiquer verbalement, comme s'ils utilisaient un langage existant, mais personne ne peut les comprendre sans assistance magique.

Communication avec les animaux du même type (Ext). Le familier d'un maître de niveau 5 peut communiquer avec les animaux d'une espèce voisine de la sienne (y compris les versions sanguinaires) : les chauves-souris peuvent ainsi s'entretenir avec les chauves-souris ; les rats avec les rongeurs ; les chats avec les félins ; les faucons, les corbeaux et les chouettes avec les oiseaux ; les lézards et les serpents avec les reptiles ; les crapauds avec les amphibiens ; et les belettes avec les animaux de la famille de mustélidés (belettes, blaireaux, gloutons, hermines, moufettes, putois et zibelines). Les sujets de conversation sont limités par l'Intelligence des participants.

Résistance à la magie (Ext). À partir du moment où son maître atteint le niveau 11, le familier acquiert une résistance à la magie égale au niveau du maître + 5. Si un adversaire tente d'affecter le familier à l'aide d'un sort, il doit effectuer un test de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) et obtenir un résultat au moins égal à la résistance à la magie du familier.

Scrutation sur le familier (Mag). Une fois par jour, un maître de niveau 13 observer son familier à distance comme à l'aide du sort *scrutation*.

Niveau de classe du maître	Ajustement d'armure naturelle	Int	Spécial
1–2	+1	6	Esquive extraordinaire, transfert d'effet magique, lien télépathique, vigilance
3–4	+2	7	Conduit
5–6	+3	8	Communication avec le maître
7–8	+4	9	Communication avec les animaux du même type
9–10	+5	10	—
11–12	+6	11	Résistance à la magie
13–14	+7	12	*Scrutation* sur le familier
15–16	+8	13	—
17–18	+9	14	—
19–20	+10	15	—

TABLE 3–8 : SORTS CONNUS PAR L'ENSORCELEUR

	Nombre de sorts connus									
Niveau	0	1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	5	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
4	6	3	1	—	—	—	—	—	—	—
5	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
6	7	4	2	1	—	—	—	—	—	—
7	7	5	3	2	—	—	—	—	—	—
8	8	5	3	2	1	—	—	—	—	—
9	8	5	4	3	2	—	—	—	—	—
10	9	5	4	3	2	1	—	—	—	—
11	9	5	5	4	3	2	—	—	—	—
12	9	5	5	4	3	2	1	—	—	—
13	9	5	5	4	4	3	2	—	—	—
14	9	5	5	4	4	3	2	1	—	—
15	9	5	5	4	4	4	3	2	—	—
16	9	5	5	4	4	4	3	2	1	—
17	9	5	5	4	4	4	3	3	2	—
18	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

l'épreuve. Leurs facultés magiques sont innées, et le fait de les développer constitue une quête en soi pour la majorité d'entre eux, quelle que soit la façon dont ils en feront usage par la suite.

Certains ensorceleurs d'alignement bon ressentent également le besoin de faire leurs preuves. Mis à l'écart à cause de leur pouvoir, ils cherchent à s'intégrer à la société en montrant aux autres de quoi ils sont capables. Pour leur part, les ensorceleurs maléfiques se sentent supérieurs au reste du monde. Ils partent à l'aventure pour dominer plus encore ceux qu'ils considèrent comme leurs larbins.

Profil. La magie des ensorceleurs est un don inné, et non un potentiel révélé à force de travail. Elle est plus intuitive que logique. Ils connaissent moins de sorts que les magiciens et la puissance de leurs incantations croît moins rapidement, mais ils possèdent le double avantage de pouvoir lancer davantage de sorts chaque jour et de ne pas avoir à les préparer à l'avance. Contrairement aux magiciens, ils ne se spécialisent jamais dans une école de magie.

Comme les ensorceleurs apprennent leurs sorts sans avoir à se soumettre aux études rigoureuses qui sont le lot quotidien des magiciens, ils ne disposent pas des vastes connaissances profanes de ces derniers. Néanmoins, ils peuvent mettre leur temps libre à profit pour apprendre à combattre. C'est pour cette raison qu'ils savent manier toutes les armes courantes.

Alignement. Pour les ensorceleurs, la magie est un art, pas une science. Ils accordent davantage d'importance à l'esprit de création qu'à la discipline mentale, ce qui les encourage tout naturellement à se tourner vers le Chaos plutôt que vers la Loi.

Religion. Certains ensorceleurs prient Boccob, dieu de la magie, d'autres vénèrent Wy-Djaz, déesse de la mort et de la magie. Ceux qui restent (et ils sont nombreux) choisissent une autre divinité, voire pas du tout (la quasi-totalité des magiciens apprennent à vénérer Boccob ou Wy-Djaz par le biais de leur mentor, mais ayant tout appris seuls, les ensorceleurs n'ont personne pour leur conseiller une religion plutôt qu'une autre).

Antécédents. Les ensorceleurs voient apparaître leurs premiers pouvoirs à l'âge de la puberté. Les premiers sorts qu'ils lancent sont incomplets, spontanés, incontrôlés, et parfois même dangereux. Leur maison peut ainsi s'emplir de lueurs ou de sons étranges donnant l'impression qu'elle est hantée. Au bout d'un certain temps, ils finissent par comprendre que ces étranges manifestations viennent d'eux. À partir de ce moment, ils peuvent s'exercer et s'améliorer.

Il arrive qu'un jeune ensorceleur ait la chance de trouver un mentor acceptant de le prendre sous son aile et de lui expliquer la nature de ses dons. Dans la plupart des cas, cependant, ils doivent se débrouiller seuls, redoutés par leurs anciens amis et incompris par leurs proches.

Les ensorceleurs n'ont jamais le sentiment d'appartenir à un groupe. Contrairement aux magiciens, ils n'ont rien à gagner à partager leur savoir avec leurs semblables. Rien ne les incite donc à rechercher la compagnie des leurs.

Races. Dans leur immense majorité, les ensorceleurs sont humains ou demi-elfes. Mais leur magie imprévisible peut également se manifester chez les autres races.

Les jeteurs de sorts profanes des terres sauvages ou faisant partie de races humanoïdes belliqueuses ont plus de chances d'être ensorceleurs que magiciens. C'est particulièrement vrai pour les kobolds, qui défendent farouchement, malgré leur érudition limitée, la théorie concernant le sang draconique.

Autres classes. Les ensorceleurs se sentent plus proches des aventuriers qui ont découvert leurs talents sans aide, comme c'est le cas pour les druides et les roublards. Il leur arrive de s'opposer aux membres des classes plus disciplinées, telles que les paladins et les moines. Enfin, comme ils lancent les mêmes sorts que les magiciens mais d'une manière différente, il n'est pas rare d'assister à une compétition farouche entre les représentants de ces deux classes.

Hennet

Rôle. La place d'un ensorceleur dans une équipe dépend en majeur partie de sa panoplie de sorts. Un ensorceleur préférant les sorts qui infligent des dégâts est un élément central du potentiel de combat. Un autre préférant la magie plus subtile, comme les charmes et les illusions, aura un rôle plus discret. Un groupe incluant un ensorceleur a intérêt à recruter un lanceur de sorts secondaire, comme un barde, un druide, un prêtre ou même un magicien pour compenser son manque de versatilité. En raison de leur grande prestance, les ensorceleurs sont souvent nommés porte-parole de leur groupe dès qu'il s'agit de marchander ou de négocier. Leurs sorts peuvent les aider à influencer les autres, ce qui fait d'eux d'excellents espions ou diplomates.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux ensorceleurs.

Caractéristiques. Le Charisme de l'ensorceleur détermine le niveau de sorts qu'il peut atteindre, mais aussi le nombre de sorts qu'il peut lancer chaque jour et la difficulté qu'ont ses cibles à y résister (voir Sorts, ci-dessous). Tout comme le magicien, l'ensorceleur a également intérêt à avoir des valeurs élevées en Dextérité et en Constitution.

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d4.

Compétences de classe

Les compétences de l'ensorceleur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int) et Profession (Sag). Voir le Chapitre 4 : les compétences, pour la description de toutes ces compétences.

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe d'ensorceleur :

Armes et armures. L'ensorceleur est formé au maniement des armes courantes. Par contre, il n'est formé ni au maniement des boucliers, ni au port des armures. En effet, une armure restreint ses gestes, ce qui risque de faire échouer ses sorts à composante gestuelle.

Sorts. Un ensorceleur peut lancer des sorts profanes (du même type que ceux des bardes et des magiciens) appartenant à la liste de sorts d'ensorceleur et de magicien (voir page 185), à quelques exceptions près. Il les lance sans avoir à les préparer à l'avance, à l'inverse des prêtres et des magiciens (voir ci-dessous).

Le Charisme est la caractéristique primordiale des sorts d'ensorceleur. Pour apprendre ou lancer un sort, un ensorceleur doit avoir une valeur de Charisme au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Cha 10 pour les sorts de niveau 0, Cha 11 pour ceux du 1er niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Charisme de l'ensorceleur.

Comme les autres lanceurs de sorts, l'ensorceleur ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table 3–7 : l'ensorceleur. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Charisme est suffisamment élevée (voir la Table 1–1 : modificateurs de caractéristiques et sorts en bonus, page 8).

Le répertoire de sorts d'un ensorceleur est très limité. Il commence sa carrière en connaissant seulement quatre sorts du niveau 0 (également appelés tours de magie) et deux sorts de 1er niveau, tous au choix du joueur. Lors de chaque passage de niveau, un ensorceleur apprend un ou plusieurs sorts supplémentaires, comme indiqué par la Table 3–8 : sorts connus par l'ensorceleur. (Contrairement au quota de sorts quotidiens, le nombre de sorts connus par un ensorceleur n'est pas modifié par son éventuel bonus de Charisme ; les chiffres de la Table 3–8 sont fixes.) Ces sorts peuvent être choisis parmi la liste des sorts courants d'ensorceleur et de magicien (voir page 185), mais ils peuvent également sortir de ce cadre si le personnage les a trouvés au cours d'une aventure. Par exemple, un ensorceleur ayant découvert un parchemin ou un grimoire proposant un sort d'ensorceleur complètement nouveau (c'est-à-dire n'apparaissant pas sur la liste de sorts d'ensorceleur et de magicien) peut l'apprendre à l'occasion d'un passage de niveau. Cette méthode ne permet jamais à l'ensorceleur de gagner davantage de sorts qu'indiqué sur la Table 3–8 ; elle lui offre juste la possibilité d'apprendre des sorts originaux.

Lorsqu'il atteint le niveau 4, et tous les 2 niveaux d'ensorceleur après cela (niveaux 6, 8, etc.), un ensorceleur peut choisir d'apprendre un nouveau sort à la place de l'un de ceux qu'il connaît déjà. L'ensorceleur « oublie » alors un sort au profit d'un autre. Le niveau du nouveau sort doit être identique à celui du sort oublié, et ce niveau doit être inférieur de 2 niveaux au plus haut niveau de sorts accessibles au personnage. Par exemple, en arrivant au niveau 4, un ensorceleur peut échanger un sort de niveau 0 (soit deux niveaux en dessous du 2e), qui est le plus haut niveau de sorts accessibles à un ensorceleur de niveau 4) contre un autre sort de niveau 0. Au niveau 6, il peut échanger soit un sort de niveau 0, soit un sort de 1er niveau (puisqu'il peut maintenant lancer des sorts du 3e niveau) contre un autre sort du même niveau. Un ensorceleur ne peut échanger qu'un seul sort à chaque fois, et doit choisir s'il procède à un échange en même temps qu'il apprend de nouveaux sorts lors du passage de niveau.

Contrairement à un magicien ou à un prêtre, un ensorceleur n'a pas besoin de préparer ses sorts à l'avance. Il peut lancer n'importe lequel des sorts de son répertoire à n'importe quel moment, à condition de ne pas avoir épuisé son quota de sorts de ce niveau pour la journée. Par exemple, Hennet, un ensorceleur de niveau 1, peut lancer quatre sorts de 1er niveau par jour, trois de par son niveau (voir la Table 3–7 : l'ensorceleur) et un grâce à sa valeur de Charisme de 15 (voir la Table 1–1 : modificateurs de caractéristiques et sorts en bonus, page 8). Il ne connaît cependant deux sorts de 1er niveau : *projectile magique* et *sommeil* (voir la Table 3–8 : sorts connus par l'ensorceleur). Il peut donc lancer dans la même journée trois fois l'un et une fois l'autre, deux fois chaque sort ou quatre fois le même. Il n'a pas à décider à l'avance des sorts qu'il va lancer.

Appel de familier. L'ensorceleur a la possibilité d'appeler un familier, ce qui lui demande une journée entière et des composantes matérielles valant 100 po. Un familier est une créature magique qui ressemble à un petit animal, mais plus résistant et plus intelligent. Il est autant le compagnon que le serviteur du personnage.

L'ensorceleur choisit le type de familier qui répond à son appel. La puissance du familier croît avec celle de son maître.

Si le familier meurt ou si l'ensorceleur le renvoie, le personnage doit jouer un jet de Vigueur (DD 15). En cas d'échec, il perd 200 PX par niveau d'ensorceleur (en cas de réussite, ce total est réduit de moitié). Le nombre de points d'expérience du personnage ne peut jamais tomber en dessous de 0 suite au décès ou au renvoi de son familier. Considérons par exemple qu'Hennet est un ensorceleur de niveau 3 ayant 3230 PX lorsque sa chouette se fait tuer par un gobelours. Il réussit son jet de Vigueur, ce qui signifie qu'il ne perd que 300 PX, mais cela suffit pour le faire retomber au niveau 2 (le *Guide du Maître* explique comment gérer les pertes de niveau). Un familier tué ou renvoyé ne peut être remplacé avant un an et un jour. Les familiers peuvent être ramenés à la vie de la même manière que les personnages, mais eux ne perdent alors pas de niveau (ou de points de Constitution).

Un personnage multiclassé dont plusieurs classes donnent droit à un familier ne peut tout de même avoir qu'un familier à la fois.

Exemple d'ensorceleur humain

Armure : aucune (vitesse de déplacement 9 m).

Armes : épieu (1d6, crit. x2, facteur de portée 6 m, 1,5 kg, une main, perforant). Arbalète légère (1d8, crit. 19–20/x2, facteur de portée 24 m, 2 kg, perforant).

Compétences : choisissez un nombre de compétences égal à 3 + modificateur d'Int.

Compétences	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Art de la magie	4	Int	—
Concentration	4	Con	—
Connaissances (mystères)	4	Int	—
Bluff	4	Cha	—
Renseignements (hc)	2	Cha	—
Diplomatie (hc)	2	Cha	—
Discrétion (hc)	2	Dex	0
Déplacement silencieux (hc)	2	Dex	0

Don : Robustesse.

Don supplémentaire : Magie de guerre.

Sorts connus. Niveau 0 : *détection de la magie, lecture de la magie, lumière, son imaginaire*. 1er niveau : *projectile magique, sommeil*.

Équipement : sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une paillasse, un sac, du silex et des amorces. Lanterne à capote et 5 flasques d'huile. Carquois de 20 carreaux. Sacoche à composantes pour sorts.

Richesse : 3d4 po.

GUERRIER

Le chevalier en quête perpétuelle, le seigneur de la guerre local, le champion du roi, le fantassin d'élite, le mercenaire endurci, ou le roi des brigands : tous sont des guerriers. Ils peuvent être les défenseurs de la veuve et de l'orphelin, quand ils ne sont pas des aventuriers expérimentés ou de cruels maraudeurs. Certains sont parmi les plus nobles héros du pays, prêts à risquer mille morts pour une juste cause, tandis que, faisant peu de cas de la vie humaine, d'autres tuent par intérêt ou pour le plaisir. Les guerriers qui ne partent pas à l'aventure peuvent être gardes, soldats,

gardes du corps, champions ou représentants de la loi. Quant aux autres, ils préfèrent parfois le qualificatif de mercenaire ou de bandit de grand chemin à celui d'aventurier.

Aventure. La plupart des guerriers considèrent que les missions dangereuses et autres tâches aventureuses sont leur métier. Certains ont des employeurs qui les payent régulièrement, tandis que d'autres préfèrent vivre comme des prospecteurs, multipliant les risques dans l'espoir de trouver un jour le bon filon. Enfin, les guerriers qui ont un sens civique utilisent leur compétence martiale pour protéger ceux qui sont incapables de se défendre. Mais quelle que soit leur motivation première, ils poursuivent bien souvent cette carrière pour l'excitation du combat et de l'aventure.

Profil. Aucune autre classe de personnage n'est aussi douée pour le combat que celle des guerriers. Ils connaissent toutes les armes et armures classiques et développent souvent des techniques particulières qui viennent compléter l'enseignement qu'ils ont suivi. Certains manient des armes spécifiques de façon redoutable, tandis que d'autres maîtrisent à la perfection de terribles bottes secrètes. Leur apprentissage se poursuit au fil des niveaux, et leur entraînement extrêmement spécialisé leur permet d'apprendre relativement vite toutes les tactiques et techniques de combat, même les plus complexes.

Alignement. Les guerriers peuvent être de n'importe quel alignement. Ceux qui sont d'alignement bon cherchent souvent à éradiquer le Mal sous toutes ses formes. S'ils sont loyaux, ils peuvent jouer le rôle de champions défendant la cause de la justice. Ceux qui sont chaotiques mènent sans doute une existence de mercenaires. Enfin, les plus malfaisants sont généralement de vraies brutes qui prennent tout ce qui leur plaît par la force.

Religion. La plupart des guerriers vénèrent Héronéus, dieu de la bravoure ; Kord, dieu de la force ; Saint Cuthbert, dieu de la vengeance ; Hextor, dieu de la tyrannie, ou Érythnul, dieu des carnages. Certains se voient comme des guerriers saints multipliant les conquêtes pour leur dieu, tandis que d'autres ont juste besoin d'une divinité à prier chaque fois qu'ils s'apprêtent à risquer leur vie.

Tordek

Antécédents. Les guerriers peuvent commencer leur carrière très différemment. Beaucoup ont reçu un entraînement plus ou moins poussé dans l'armée d'un noble, ou au sein de la milice locale. Quelques-uns sortent d'académies martiales réputées. D'autres ont tout appris par eux-mêmes, et si leur style laisse à désirer, leur expérience permet bien souvent de le compenser. Certains deviennent guerriers pour échapper à une vie d'ouvrier agricole ou pour perpétuer la tradition familiale. Ils n'ont pas de points communs et ils ne se considèrent pas comme faisant partie d'un groupe, même si ceux qui sont issus de la même académie, de la même compagnie de mercenaires ou du même régiment sont unis par une indéniable camaraderie.

Races. Les guerriers humains sont le plus souvent des vétérans nés de parents humbles. Chez les nains, ce sont fréquemment d'anciens membres des unités d'élite qui protègent leur royaume souterrain. Dans leur famille, on est guerrier de père en fils depuis des millénaires, et les rivalités ou alliances entre clans se perpétuent sur les mêmes durées. Les guerriers elfes sont les maîtres de l'épée longue. Fiers de leur maîtrise de l'escrime, ils aiment en faire la démonstration ou la mettre à l'épreuve. Les demi-orques sont en général des parias qui ont atteint une compétence suffisante pour gagner un minimum de respect. Les guerriers gnomes et halfelins restent généralement sur leurs terres, dans le cadre de leur milice locale, plutôt que de partir à l'aventure. Enfin, les demi-elfes choisissent rarement cette carrière. Quand ils le font, c'est souvent par respect pour la tradition elfique.

TABLE 3–9 : LE GUERRIER

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+0	+2	+0	Don supplémentaire
2	+2	+0	+3	+0	Don supplémentaire
3	+3	+1	+3	+1	—
4	+4	+1	+4	+1	Don supplémentaire
5	+5	+1	+4	+1	—
6	+6/+1	+2	+5	+2	Don supplémentaire
7	+7/+2	+2	+5	+2	—
8	+8/+3	+2	+6	+2	Don supplémentaire
9	+9/+4	+3	+6	+3	—
10	+10/+5	+3	+7	+3	Don supplémentaire
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3	—
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	Don supplémentaire
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4	—
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4	Don supplémentaire
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	—
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	Don supplémentaire
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	—
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	Don supplémentaire
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	—
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	Don supplémentaire

Chez les humanoïdes maléfiques, rares sont ceux suffisamment disciplinés pour devenir de bons guerriers. Militaires dans l'âme, les hobgobelins constituent l'exception à la règle.

Autres classes. Si les guerriers savent se débrouiller seuls au combat, ils ont souvent besoin de soins, d'assistance magique et d'éclaireurs discrets. Dans le cadre d'un groupe, leur travail consiste à se porter aux avant-postes, à protéger leurs compagnons et à éliminer l'ennemi. Ils ne comprennent pas plus les sortilèges des magiciens qu'ils ne partagent la foi profonde des prêtres, mais ils sont conscients de la valeur du travail d'équipe.

Rôle. Pour la plupart des groupes, le guerrier est un combattant au corps à corps, chargeant au cœur de la bataille, soutenu par les sorts et les flèches de ses camarades. Pourtant, un guerrier préférant les armes à distance peut devenir un combattant mortel; hélas, sans soutient au corps à corps, il peut se retrouver plus souvent au contact avec l'adversaire qu'il ne l'aurait souhaité.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux guerriers.

Caractéristiques. La Force est importante pour le guerrier car elle modifie le résultat des jets d'attaque et de dégâts. La Constitution est également très utile, car le guerrier, souvent en première ligne, a besoin de beaucoup de points de vie. La Dextérité peut également lui servir s'il souhaite faire usage d'un arc ou utiliser certains dons auxquels elle est étroitement associée, mais l'armure qu'il porte fait généralement disparaître tout ou partie des avantages de cette caractéristique.

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d10.

Compétences de classe

Les compétences du guerrier (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For) et Saut (For). Voir le Chapitre 4 : les compétences, pour la description de toutes ces compétences.

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de guerrier :

Armes et armures. Le guerrier est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (y compris les pavois). Il est également formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes).

Dons supplémentaires. Au niveau 1, le guerrier peut choisir un don supplémentaire, en plus de celui auquel tout le monde a droit et de celui qui est offert aux humains. Par la suite, il en gagne un autre tous les niveaux pairs (2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18 et 20). Ses dons supplémentaires doivent forcément être choisis parmi ceux qui sont indiqués comme étant des dons de guerrier sur la Table 5–1 : les dons (page 90). Le personnage doit satisfaire à toutes les conditions requises pour chaque don, y compris les valeurs de caractéristiques et le bonus à l'attaque minimaux (voir Chapitre 5 : les dons, pour de plus de détails).

Ces dons sont obtenus en plus de ceux que n'importe quel personnage acquiert tous les trois niveaux (voir la Table 3–2 : expérience et avantages liés au niveau, page 22). Lorsqu'il choisit un des dons auxquels tout le monde a droit, le guerrier n'est pas limité à la liste ci-dessus.

Exemple de guerrier nain

Armure : armure d'écailles (+4 à la CA, malus d'armure aux tests –4, vitesse de déplacement 6 m, 15 kg).

Écu en bois (+2 à la CA, malus d'armure aux tests –2, 5 kg).

Armes : hache de guerre naine (1d10, crit. x3, 4 kg, une main, tranchant).

Arc court (1d6, crit. x 3, facteur de portée 18 m, 1 kg, perforant).

Compétences : choisissez un nombre de compétences égal à 2 + modificateur d'Int.

Compétences	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Escalade	4	For	–6
Saut	4	For	–6
Équitation	4	Dex	—
Natation	4	For	–12
Intimidation	4	Cha	—
Perception auditive (hc)	2	Sag	—
Fouille (hc)	2	Int	—
Détection (hc)	2	Sag	—

Don : Maniement d'une arme exotique (hache de guerre naine).

Don supplémentaire (guerrier) : avec 13 ou plus en Force, Attaque en puissance ; sinon, Science de l'initiative.

Équipement : sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une paillasse, un sac, du silex et des amorces. Carquois de 20 flèches.

Richesse : 4d4 po.

Redgar

Exemple de guerrier humain

Armure : armure d'écailles (+4 à la CA, malus d'armure aux tests –4, vitesse de déplacement 6 m, 15 kg).

Armes : épée à deux mains (2d6, crit. 19–20/x2, 4 kg, deux mains, tranchant).

Arc court (1d6, crit. x3, facteur de portée 18 m, 1 kg, perforant).

Compétences : choisissez un nombre de compétences égal à 3 + modificateur d'Int.

Compétences	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Escalade	4	For	–4
Saut	4	For	–4
Équitation	4	Dex	—
Natation	4	For	–8
Intimidation	4	Cha	—
Perception auditive (hc)	2	Sag	—
Fouille (hc)	2	Int	—
Détection (hc)	2	Sag	—

Don : Arme de prédilection (épée à deux mains).

Don supplémentaire (guerrier) : avec 13 ou plus en Force, Attaque en puissance ; sinon, Science de l'initiative.

Don supplémentaire (humain) : Combat en aveugle.

Équipement : sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une paillasse, un sac, du silex et des amorces. Carquois de 20 flèches.

Richesse : 2d4 po.

Illus. de T. Lockwood

MAGICIEN

Quelques syllabes incompréhensibles agrémentées de gestes ésotériques peuvent faire davantage de dégâts qu'une hache d'armes si elles sont prononcées par un magicien. Ces actes en apparence anodins pourraient laisser penser que la magie est facile d'accès, mais ce serait oublier le temps que les magiciens passent à préparer leurs sorts chaque matin et les années d'études qui leur ont permis d'apprendre leur art.

Les magiciens s'appuient sur de longues recherches pour créer leurs sorts. Ils examinent de vieux grimoires poussiéreux, débattent de théorie magique avec leurs confrères et s'exercent à leur art chaque fois qu'ils le peuvent. Car, pour eux, la magie n'est pas un don, mais bien un art, dont les retombées sont à la hauteur des efforts que l'on y investit.

Aventure. Les magiciens ne partent pas à l'aventure à la légère, préférant tout préparer à l'avance. Pour peu qu'ils sachent ce qu'ils risquent d'affronter, leur sélection de sorts peut se révéler un atout majeur, mais ils sont vulnérables quand on les prend par surprise. Ils recherchent la connaissance, le pouvoir et les moyens financiers qui leur permettront de poursuivre leurs recherches. Certains sont également poussés par les mêmes motivations (plus nobles ou plus ignobles), qui poussent les autres aventuriers à mettre leur vie en jeu.

Profil. Les sorts des magiciens constituent leur grande force et tout le reste passe au second plan. Ils apprennent de nouvelles incantations à force d'expérimentation ou au contact de leurs confrères. Au fil du temps, ils découvrent également des méthodes leur permettant de tirer la quintessence des sorts qu'ils maîtrisent déjà.

Certains se spécialisent dans un type de magie donné. Cela les rend plus puissants dans leur domaine de prédilection, tout en les empêchant de lancer certains sorts qui n'en font pas partie (voir École de prédilection, page 42).

Mialyë

Comme les ensorceleurs, les magiciens ont la possibilité d'appeler un familier, animal enchanté qui les sert fidèlement. Nombre de magiciens considèrent d'ailleurs leur familier comme leur seul véritable ami.

Alignement. Dans l'ensemble, les magiciens tendent vers la Loi plutôt que vers le Chaos, pour la simple raison que leur art récompense davantage ceux qui savent se montrer disciplinés. Cette règle est différente pour les illusionnistes et les transmutateurs, respectivement spécialistes des faux-semblants et des transformations. Eux sont plutôt chaotiques.

Religion. La plupart des magiciens vénèrent Boccob, dieu de la magie. Certains, dont les nécromanciens et ceux qui détestent le genre humain en général, préfèrent se tourner vers Wy-Djaz, déesse de la magie et de la mort. Les nécromanciens maléfiques sont souvent des fidèles de Nérull, dieu de la mort. Mais les magiciens se consacrent davantage à leurs recherches qu'à l'aspect spirituel de l'existence.

Antécédents. Les magiciens voient leurs confrères comme des camarades ou des rivaux, au choix. Même ceux qui sont issus de cultures ou de traditions magiques radicalement différentes ont beaucoup de points communs, car tous doivent se conformer aux lois universelles de la magie. Contrairement aux guerriers ou aux roublards, ils se considèrent comme faisant partie d'un groupe, même si aucun ne niera que la diversité est de mise dans leurs rangs. Dans les pays civilisés où les magiciens sont regroupés par guildes, écoles ou universités, ils s'identifient par rapport aux autres en fonction du rang qu'ils ont atteint au sein de leur organisation. Et même si un maître de guilde n'éprouve sans doute que mépris pour un magicien de campagne ayant tout appris d'un ermite à moitié fou, il lui faut bien reconnaître que l'autre est magicien, lui aussi.

Races. Les humains se tournent vers la magie pour diverses raisons : la curiosité, l'ambition, la soif de pouvoir, ou le choix personnel. Les

TABLE 3–10 : LE MAGICIEN

						Nombre de sorts par jour									
Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	0	1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	+0	+0	+0	+2	Appel de familier, écriture de parchemins	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	-	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3	-	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4	-	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4	Don supplémentaire	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+2	+5	-	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+2	+5	-	4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+2	+6	-	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	+3	+3	+6	-	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	+5	+3	+3	+7	Don supplémentaire	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	+5	+3	+3	+7	-	4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12	+6/+1	+4	+4	+8	-	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13	+6/+1	+4	+4	+8	-	4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14	+7/+2	+4	+4	+9	-	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15	+7/+2	+5	+5	+9	Don supplémentaire	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16	+8/+3	+5	+5	+10	-	4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17	+8/+3	+5	+5	+10	-	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	+9/+4	+6	+6	+11	-	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	+9/+4	+6	+6	+11	-	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	+10/+5	+6	+6	+12	Don supplémentaire	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

magiciens humains sont souvent des innovateurs, qui aiment concevoir de nouveaux sorts ou trouver des utilisations inédites à ceux qui existent déjà.

Les elfes sont fascinés par la magie, et nombre d'entre eux deviennent magiciens par amour de cet art. Ils se considèrent d'ailleurs comme des artistes à part entière. Pour eux, la magie est un merveilleux mystère, alors que les humains, plus pragmatiques, la considèrent davantage comme un outil permettant d'arriver à ses fins.

L'apprentissage des illusions vient si facilement aux gnomes que la carrière d'illusionniste s'impose tout logiquement à eux. Les magiciens gnomes qui ne se spécialisent pas dans l'école des illusions sont rares, mais ils ne sont pas rejetés pour autant par leurs congénères.

Les demi-elfes ressentent à la fois l'attrait de la magie qui est le propre des elfes et le besoin purement humain de comprendre et de dominer. C'est pour cette raison que leur race a donné certains des plus grands magiciens de tous les temps.

Magiciens nains et halfelins sont rares, tout simplement parce que ces deux races n'encouragent pas l'étude de la magie. Quant aux magiciens demi-orques, ils sont très rares vu l'intelligence limitée de ces humanoïdes.

Les drows, elfes malfaisants vivant dans les profondeurs de la terre, sont souvent magiciens, mais ils sont à peu près les seuls ; cette classe n'est quasiment pas représentée chez les humanoïdes maléfiques.

Autres classes. Les magiciens préfèrent œuvrer de concert avec les membres des autres classes plutôt que seuls. Ils aiment lancer leurs sorts en bénéficiant de la protection des guerriers, utiliser leur magie pour permettre aux roublards de partir en éclaireur à leur place, et avoir un prêtre à proximité en cas de blessure. Ensorceleurs, bardes et roublards ne leur paraissent guère sérieux, mais ils ne sont pas du genre à juger les autres.

Rôle. Le rôle du magicien dans son groupe dépend partiellement de sa panoplie de sorts, même si leurs fonctions sont toujours proches. Ils sont les plus offensifs des lanceurs de sorts, possédant un large éventail de possibilités pour neutraliser leurs ennemis. Certains magiciens préfèrent un rôle de soutien, dans lequel ils excellent, tandis que d'autres se concentrent sur la divination ou d'autres aspects de la magie.

Nebin [gnome illusioniste]

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux magiciens.

Caractéristiques. L'Intelligence du magicien détermine le niveau de sorts qu'il peut atteindre, mais aussi le nombre de sorts qu'il peut lancer chaque jour et la difficulté qu'ont ses cibles à y résister (voir Sorts, ci-dessous). Une Dextérité élevée est également recommandée, car le magicien porte généralement une armure réduite, voire pas du tout. Enfin, une forte Constitution lui permettra d'augmenter son total de points de vie, et il en a bien besoin.

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d4.

Compétences de classe

Les compétences du magicien (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Déchiffrage (Int) et Profession (Sag). Voir le Chapitre 4 : les compétences, pour la description de toutes ces compétences.

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de magicien :

Armes et armures. Le magicien est formé au maniement de l'arbalète (légère et lourde), du bâton, de la dague et du gourdin. Il n'est formé ni au maniement des boucliers ni au port des armures. En effet, l'armure restreint ses mouvements et risque de faire échouer ses sorts à composante gestuelle.

Sorts. Un magicien peut lancer des sorts profanes (du même type que ceux des bardes et des ensorceleurs) appartenant à la liste de sorts d'ensorceleur et de magicien

SORTS PROFANES ET ARMURE

Magiciens et ensorceleurs ne sont pas habitués au port des armures. S'ils le désirent, ils peuvent tout de même en porter une (même s'ils seront sans doute patauds à l'intérieur) ou même apprendre à s'en servir à l'aide des dons Port des armures légères, intermédiaires ou lourdes ou Maniement des boucliers. S'ils sont multiclassés, une de leurs autres classes peut les autoriser à porter une armure sans avoir besoin de prendre le don correspondant (voir Personnages multiclassés en fin de chapitre). Mais même si le personnage a appris à porter une armure, elle risque d'empêcher le bon fonctionnement de ses sorts. Pour la plupart des personnages, il est difficile de lancer des sorts profanes en portant une armure ou un bouclier (voir Risque d'échec des sorts profanes, page 122), car ceux-ci gênent les mouvements complexes que le personnage doit accomplir pour lancer ses sorts à composante gestuelle (qui constituent la majorité). Pour connaître le risque d'échec des sorts profane pour un magicien ou un ensorceleur portant une armure, consultez la Table 7–6 : armures et boucliers, page 123.

De leur côté, non seulement les bardes sont habitués à utiliser les armures légères, mais ils peuvent ignorer le risque d'échec des sorts profanes imposé habituellement par ces armures. Par contre, ils connaissent le même problème que les ensorceleurs et magiciens face à une armure intermédiaire ou lourde : il leur faut soit prendre les dons Port des armures intermédiaire ou lourdes, soit choisir une autre classe bénéficiant de cette aptitude d'emblée (par exemple, guerrier). Un barde portant un bouclier ou une armure intermédiaire ou lourde subit les risques normaux d'échec des sorts profanes, et ce même s'il est formé à leur utilisation.

Les sorts profanes sans composante gestuelle peuvent être lancés sans risque d'échec par un personnage en armure. Le personnage est même capable de les jeter si ses mains sont ligotées ou s'il est immobilisé en situation de lutte par un adversaire (à condition toutefois de réussir un test de Concentration). Le don de métamagie Incantation statique permet de lancer un sort sans effectuer le moindre geste (en le préparant comme un sort de niveau supérieur), grâce à quoi on peut l'utiliser sans risque quand on est en armure. Voir le Chapitre 5 pour plus d'informations sur les dons de métamagie comme Incantation statique.

(voir page 185). Un magicien doit choisir et préparer ses sorts à l'avance (voir plus loin).

L'Intelligence est la caractéristique primordiale des sorts de magicien. Pour apprendre ou lancer un sort, un magicien doit avoir une valeur d'Intelligence au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Int 10 pour les sorts de niveau 0, Int 11 pour ceux du 1er niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur d'Intelligence du magicien.

Comme les autres lanceurs de sorts, le magicien ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table 3–10 : le magicien. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur d'Intelligence est suffisamment élevée (voir la Table 1–1 : modificateurs de caractéristiques et sorts en bonus, page 8).

Contrairement au barde ou à l'ensorceleur, le magicien n'est pas limité quant au nombre de sorts qu'il peut connaître (voir Ajout de sorts au grimoire, page 178). Il doit cependant choisir et préparer ses sorts en avance en étudiant son grimoire profane pendant une heure, après une bonne nuit de sommeil. Pendant qu'il étudie, le magicien choisit quels sorts il va préparer pour la journée (voir Préparation des sorts de magicien, page 177).

Langues supplémentaires. Le magicien peut apprendre le draconien à la place d'une des langues supplémentaires autorisées par sa race (voir le Chapitre 2). Nombre de grimoires sont en effet rédigés dans cette langue ancienne et les apprentis magiciens l'apprennent souvent dans le cadre de leurs études.

Appel de familier. Le magicien peut appeler un familier de la même manière que l'ensorceleur. Voir la description de cette aptitude d'ensorceleur, page 37 et l'encadré pages 34–35.

Écriture de parchemins. Un magicien de niveau 1 acquiert automatiquement le don supplémentaire Écriture de parchemins, ce qui lui permet de créer des parchemins magiques (voir le don page 82 et le processus de création des objets magiques, décrit dans le Chapitre 7 du *Guide du Maître*).

Dons supplémentaires. Au niveau 5 et tous les 5 niveaux suivants (10, 15, 20), le magicien gagne un don supplémentaire. Ce don doit obligatoirement être un don de métamagie, un don de création d'objets ou Maîtrise des sorts. Le magicien doit satisfaire à toutes les conditions requises pour chaque don, y compris le niveau de lanceur de sorts minimal (voir Chapitre 5 : les dons, pour de plus de détails).

Ces dons viennent en plus de ceux que tout personnage gagne aux niveaux 3, 6, etc. (voir la Table 3–2 : expérience et avantages liés au niveau, page 22). Ces dons peuvent être choisis sur l'ensemble de la liste, ils n'ont pas besoin d'être des dons de métamagie ou de création d'objets.

Grimoire. Le magicien doit compulser son grimoire chaque jour afin de préparer les sorts qu'il souhaite utiliser (voir Préparation des sorts de magicien, page 177). Il est incapable de préparer un sort qui ne se trouve pas dans son grimoire, exception faite de *lecture de la magie*, que tout magicien peut préparer de mémoire.

Le personnage commence sa carrière avec un grimoire contenant tous les sorts du niveau 0 (sauf ceux appartenant à une école interdite, s'il est spécialisé) plus trois du 1er niveau, choisis par le joueur. On y ajoute un nouveau sort du 1er niveau par point de bonus du modificateur d'Intelligence du personnage (voir Table 1–1 : modificateur de caractéristique et sorts en bonus, page 8), qui est encore choisi par le joueur. Chaque fois que le personnage gagne un niveau de magicien, il ajoute deux nouveaux sorts dans son grimoire, ces sorts devant automatiquement être d'un niveau auquel il a accès (en considérant son niveau nouvellement augmenté). Par exemple, en atteignant le niveau 5, Mialyë apprend à lancer des sorts du 3e niveau. Elle a la possibilité d'ajouter deux sorts du 3e niveau à son grimoire, ou un sort du 2e niveau et un autre du 3e, ou toute autre combinaison de deux sorts du 1er au 3e niveau. À n'importe quel moment, le personnage peut également recopier des sorts trouvées dans le grimoire d'un autre magicien (voir Ajout de sorts au grimoire, page 178).

Exemple de magicien elfe

Armure : aucune (vitesse de déplacement 9 m).

Armes : bâton (1d6/1d6, crit. x2, 2 kg, deux mains, contondant).

Arbalète légère (1d8, crit. 19–20/x2, facteur de portée 24 m, 2 kg, perforant).

Compétences : choisissez un nombre de compétences égal à 2 + modificateur d'Int.

Compétences	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Art de la magie	4	Int	—
Concentration	4	Con	—
Connaissances (mystères)	4	Int	—
Décryptage	4	Int	—
Discrétion (hc)	2	Dex	0
Déplacement silencieux (hc)	2	Dex	0
Fouille (hc)	2	Int	—
Détection (hc)	2	Sag	—

ÉCOLE DE PRÉDILECTION

On appelle école une famille de sorts regroupés par thème, par exemple les illusions ou la nécromancie. Il en existe huit. Tout magicien qui le souhaite peut choisir une école de prédilection (voir ci-dessous), ce qui lui permet de lancer des sorts supplémentaires. Dans le même temps, certaines écoles lui sont interdites, car incompatibles avec celle qu'il a choisie. Le magicien obtient en fait une maîtrise exceptionnelle d'une école de magie en négligeant l'étude d'autres écoles.

Chaque jour, un magicien spécialiste peut préparer un sort supplémentaire de son école pour chaque niveau de sort auquel il a accès. Dans le même temps, il bénéficie d'un bonus de +2 aux tests d'Art de la magie visant à apprendre les sorts de son école (voir Ajout de sorts au grimoire, page 178).

C'est au niveau 1 que le magicien choisit ou non de se spécialiser et, si oui, pour quelle école. Le personnage doit alors choisir deux autres écoles de magie qui lui seront interdites (à moins qu'il ne choisisse la Divination, voir ci-dessous). Par exemple, un spécialiste de l'Invocation peut choisir d'abandonner l'Enchantement et la Nécromancie, ou l'Évocation et la Transmutation. Un magicien ne peut jamais choisir la Divination en tant qu'école interdite. Le personnage ne peut pas apprendre les sorts d'une école interdite, et il ne peut même pas les lancer à partir de baguettes ou de parchemins. Il est impossible de changer de spécialisation ou d'école interdite après avoir fait son choix. Les huit écoles de magie profane sont les suivantes : Abjuration, Divination, Enchantement, Évocation, Illusion, Invocation, Nécromancie et Transmutation. Les sorts qui n'entrent dans aucune de ces catégories sont dits universels.

Abjuration. Tous les sorts qui protègent, bloquent ou bannissent. Un magicien spécialisé dans cette école se nomme un abjurateur.

Divination. Les sorts qui révèlent des informations. Le spécialiste se nomme un devin. Contrairement aux autres écoles, il doit choisir une seule école interdite.

Enchantement. Les sorts qui confèrent une faculté au sujet ou qui permettent au magicien de contrôler un autre être vivant. Le spécialiste est appelé enchanteur.

Évocation. Tous les sorts qui manipulent l'énergie ou qui créent quelque chose à partir de rien. Le spécialiste est appelé un évocateur.

Illusion. Les sorts qui modifient les perceptions ou créent de fausses images. Un spécialiste de l'illusion est un illusionniste.

Invocation. Tous les sorts qui amènent créatures ou objets à proximité du magicien. Un spécialiste de l'invocation est un invocateur.

Nécromancie. Les sorts qui manipulent, créent ou détruisent la vie et l'énergie vitale. Les nécromanciens sont les spécialistes de la nécromancie.

Transmutation. Les sorts qui transforment physiquement le sujet ou qui modifient une ou plusieurs de ses facultés. Le spécialiste se nomme transmutateur.

Universel. Il ne s'agit pas là d'une école, mais d'une catégorie de sorts que tous les magiciens peuvent apprendre. On ne peut pas choisir la magie universelle comme école de prédilection ni comme école interdite. Seuls quelques sorts appartiennent à cette école.

Don : Robustesse.

École de prédilection : aucune.

Grimoire : tous les sorts du niveau 0 (tours de magie), plus *charme-personne*, *convocation de monstres I*, *sommeil* et un sort de la liste suivante par point de bonus d'Intelligence (le cas échéant) : *couleurs dansantes*, *frayeur*, *image silencieuse* et *projectile magique*.

Équipement : sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une paillasse, un sac, du silex et des amorces. Dix bougies, étui à parchemin, trois feuilles de parchemin, encre, plume. Carquois de 20 flèches. Sacoche à composantes pour sorts, grimoire.

Richesse : 3d6 po.

MOINE

Les monastères, édifices entourés de murs et habités par les moines, sont disséminés un peu partout à la surface du globe. Leurs habitants recherchent la perfection par l'action et la méditation. Ils sont formés à devenir de redoutables guerriers combattant sans armes ni armure. Les monastères dirigés par un supérieur bienveillant protègent la campagne environnante. Toujours prêts au combat, même quand ils se déplacent pieds nus et en habits de paysan, les moines peuvent se fondre dans la foule et approcher les brigands et les nobles corrompus sans se faire remarquer. À l'inverse, les monastères sous influence malfaisante contrôlent la région par la peur, à la manière d'un chef de guerre. Les moines d'alignement mauvais font d'excellents espions, infiltrateurs ou assassins.

Quand ils n'obéissent pas aux ordres de leur hiérarchie, les moines se moquent bien de prendre la défense des opprimés ou d'amasser des richesses. Leur objectif principal reste la quête de la perfection ultime, qu'ils espèrent atteindre en portant leur art à son summum. Ils recherchent un état transcendantal qu'ils n'ont aucune chance de trouver dans le monde des mortels.

Aventure. Les moines considèrent chaque nouvelle aventure comme une mise à l'épreuve. Bien qu'ils ne soient pas du genre à se mettre en avant, ils n'hésitent pas à utiliser leur talent pour le combat dès que quelqu'un s'oppose à eux. Les possessions matérielles ne les intéressent pas. Par contre, ils recherchent avidement tout ce qui leur permettra de perfectionner leur art.

Profil. La grande particularité des moines est leur faculté à combattre sans armes ni armure. Grâce à leur entraînement rigoureux, ils sont terriblement efficaces à mains nues et peuvent frapper plus rapidement qu'un guerrier utilisant une épée.

Même si les moines ne lancent pas de sorts, ils ont accès à une magie qui leur est propre. Ils canalisent en effet une énergie subtile, nommée *ki*, grâce à laquelle ils peuvent faire des prodiges. Leur capacité la plus célèbre leur permet d'étourdir un adversaire d'un seul coup de poing, mais ils possèdent également une agilité presque surhumaine leur permettant d'éviter les plus terribles attaques.

Au fil des niveaux, la réserve de *ki* des moines augmente et, avec elle, l'usage qu'ils peuvent faire de leurs pouvoirs.

Alignement. La formation suivie par les moines exige une discipline sans faille, que seuls peuvent accepter les personnages loyaux.

Religion. L'enseignement des moines leur indique un chemin spirituel. Totalement intériorisé, celui-ci prend la forme d'un lien mystique et personnel avec le monde spirituel. Les moines n'ont donc pas besoin de prêtres ou de dieux. Cela étant, quelques dieux loyaux les attirent par certains aspects, et il se peut que les moines méditent à leur sujet ou les prennent pour modèles. Les trois dieux

TABLE 3–11 : LE MOINE

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Bonus à l'attaque (déluge de coup)	Dégâts à mains nues[1]	Bonus à la CA	Déplacement accéléré
1	+0	+2	+2	+2	Combat à mains nues, déluge de coups, don supplémentaire	–2/–2	1d6	+0	+0 m
2	+1	+3	+3	+3	Don supplémentaire, esquive totale	–1/–1	1d6	+0	+0 m
3	+2	+3	+3	+3	Sérénité	+0/+0	1d6	+0	+3 m
4	+3	+4	+4	+4	Frappe *ki* (magie), chute ralentie (6 m)	+1/+1	1d8	+0	+3 m
5	+3	+4	+4	+4	Pureté physique	+2/+2	1d8	+1	+3 m
6	+4	+5	+5	+5	Chute ralentie (9 m), don supplémentaire	+3/+3	1d8	+1	+6 m
7	+5	+5	+5	+5	Plénitude physique	+4/+4	1d8	+1	+6 m
8	+6/+1	+6	+6	+6	Chute ralentie (12 m)	+5/+5/+0	1d10	+1	+6 m
9	+6/+1	+6	+6	+6	Esquive extraordinaire	+6/+6/+1	1d10	+1	+9 m
10	+7/+2	+7	+7	+7	Chute ralentie (15 m), frappe *ki* (Loi)	+7/+7/+2	1d10	+2	+9 m
11	+8/+3	+7	+7	+7	Corps de diamant, déluge supérieur	+8/+8/+8/+3	1d10	+2	+9 m
12	+9/+4	+8	+8	+8	Chute ralentie (18 m), pas chassé	+9/+9/+9/+4	2d6	+2	+12 m
13	+9/+4	+8	+8	+8	Âme de diamant	+9/+9/+9/+4	2d6	+2	+12 m
14	+10/+5	+9	+9	+9	Chute ralentie (21 m)	+10/+10/+10/+5	2d6	+2	+12 m
15	+11/+6/+1	+9	+9	+9	Paume vibratoire	+11/+11/+11/+6/+1	2d6	+3	+15 m
16	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Chute ralentie (24 m), frappe *ki* (adamantium)	+12/+12/+12/+7/+2	2d8	+3	+15 m
17	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Éternelle jeunesse, langues du soleil et de la lune	+12/+12/+12/+7/+2	2d8	+3	+15 m
18	+13/+8/+3	+11	+11	+11	Chute ralentie (27 m)	+13/+13/+13/+8/+3	2d8	+3	+18 m
19	+14/+9/+4	+11	+11	+11	Désertion de l'âme	+14/+14/+14/+9/+4	2d8	+3	+18 m
20	+15/+10/+5	+12	+12	+12	Chute ralentie (illimitée), perfection de l'être	+15/+15/+15/+10/+5	2d10	+4	+18 m

[1] Cette valeur concerne les moines de taille M. Voir la Table 3–12 : dégâts à mains nues des moines de taille P et G.

vers lesquels les moines peuvent se tourner sont Héronéus, dieu de la bravoure ; Saint Cuthbert, dieu de la vengeance, et Hextor, dieu de la tyrannie.

Antécédents. Les moines suivent généralement leur formation dans l'enceinte d'un monastère. Pour la plupart, ils y sont arrivés enfants, soit parce qu'ils étaient orphelins, soit parce que leurs parents ne pouvaient plus subvenir à leurs besoins, soit en échange d'un service que les moines avaient rendu à leur famille. La vie au monastère est si concentrée sur la quête de la spiritualité que, quand les moines en sortent, ils ne se sentent plus du tout liés à leur village natal ou à leur famille.

Dans les grandes villes, des maîtres ont fondé des écoles enseignant l'art du moine à ceux qui le souhaitent (et qui le méritent). Les moines faisant partie de telles académies considèrent bien souvent leurs frères ruraux comme des paysans arriérés.

Les moines ont conscience de faire partie d'un groupe à part. Ils se sentent parfois proches les uns des autres, mais ils aiment aussi s'affronter afin de voir qui a le mieux développé son *ki*.

Races. Les monastères se trouvent surtout chez les humains, qui les ont intégrés à leur culture en évolution permanente. C'est pour cette raison que la plupart des moines sont humains (voire demi-elfes ou demi-orques, à condition qu'ils aient été élevés par les humains). Les elfes sont capables de montrer la dévotion à long terme nécessaire, aussi certains d'entre eux quittent-ils la forêt pour devenir moines. Par contre, la tradition monastique est totalement étrangère à la culture naine ou gnome, et les halfelins sont généralement trop attirés par les voyages pour accepter de s'enfermer dans un monastère. Les moines nains, gnomes ou halfelins sont donc extrêmement rares.

Les humanoïdes sauvages ne possèdent pas la stabilité sociale qui permettrait un enseignement monastique, mais il arrive qu'un enfant orphelin ou abandonné soit recueilli par un monastère ou un maître errant. Quant aux drows, ils possèdent une tradition monastique, certes intimiste, mais très efficace.

Autres classes. Les moines se montrent souvent distants, car ils n'ont que peu de choses en commun avec les motivations ou les facultés de leurs compagnons d'aventure. Cela étant, ils sont conscients que le nombre fait la force et savent s'intégrer à un groupe.

Rôle. Les talents du moine s'expriment au mieux lorsqu'il conserve sa mobilité, frappant rapidement là où les rangs ennemis montrent une faiblesse, allant et venant plutôt que de s'enliser dans un corps à corps. Ils font aussi d'excellents éclaireurs, particulièrement s'ils choisissent leurs compétences dans ce but.

TABLE 3–12 : DÉGÂTS À MAINS NUES DES MOINES DE TAILLE P ET G

Niveau	Dégâts (taille P)	Dégâts (taille G)
1–3	1d4	1d8
4–7	1d6	2d6
8–11	1d8	2d8
12–15	1d10	3d6
16–19	2d6	3d8
20	2d8	4d8

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux moines.

Caractéristiques. C'est la Sagesse qui détermine les capacités d'attaque et de défense du moine. La Dextérité lui confère une meilleure CA et sert pour certaines compétences. La Force est utile pour augmenter l'efficacité de ses attaques à mains nues.

Alignement. Loyal.

Dés de vie. d8.

Compétences de classe

Les compétences du moine (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Représentation (Cha) et Saut (For). Voir le Chapitre 4 : les compétences, pour la description de toutes ces compétences.

Points de compétence au niveau 1 : (4 + modificateur d'Int) x 4.

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 4 + modificateur d'Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de moine :

Armes et armures. Le moine est formé au maniement des armes suivantes : arbalète légère ou lourde, bâton, dague, fronde, gourdin, hachette, javelot, kama, nunchaku, sai, shuriken et siangham (voir Chapitre 7 : l'équipement pour la description de ces armes). Ce sont pour la plupart des armes de paysans (ou pouvant passer pour des outils de paysans), ainsi que quelques armes spéciales faisant partie de l'apprentissage du moine. Le moine n'est formé ni au maniement des boucliers ni au port des armures. De fait, tous les talents du moine nécessitent une grande liberté de mouvement. S'il porte une armure ou un bouclier, ou s'il transporte une charge intermédiaire ou lourde, un moine perd ses bonus à la CA, ainsi que ses aptitudes de déplacement accéléré et de déluge de coup.

Bonus à la CA (Ext). Un moine sait esquiver les coups et son « sixième sens » lui permet même d'éviter les attaques qui devraient normalement le surprendre. Tant qu'il ne porte pas d'armure et n'est pas encombré, un moine ajoute son bonus de Sagesse (s'il en a un) à sa CA. De plus, il obtient un bonus de +1 à la CA au niveau 5, qui augmente de +1 tous les 5 niveaux suivants (+2 au niveau 10, +3 au niveau 15 et +4 au niveau 20).

Ces bonus à la CA s'appliquent même contre les attaques de contact ou lorsque le moine est pris au dépourvu. Il ne les perd que s'il est incapable de se mouvoir ou sans défense et lorsqu'il porte une armure ou un bouclier, ou s'il transporte une charge intermédiaire ou lourde.

Déluge de coups (Ext). Un moine sans armure et non-encombré peut porter une attaque supplémentaire en sacrifiant une partie de sa précision. Il le fait en appliquant son bonus le plus élevé, mais toutes les attaques qu'il tente au cours du round subissent un malus de –2 (y compris l'attaque supplémentaire). Les modificateurs à l'attaque (tenant compte seulement du bonus de base à l'attaque et du déluge de coups) sont indiqués dans la colonne « bonus à l'attaque (déluge de coups) » de la Table 3–11 : le moine. Le malus dure pendant 1 round entier, ce qui signifie qu'il affecte également les attaques d'opportunité que le moine pourrait porter avant son prochain tour de jeu. Quand un moine atteint le niveau 5, le malus est réduit à –1, et il disparaît à partir du niveau 9. Un déluge de coups ne peut se tenter que lors d'une action d'attaque à outrance (voir page 143).

Le personnage ne peut utiliser cette aptitude qu'à mains nues ou à l'aide d'une arme de moine (bâton, kama, nunchaku, sai, shuriken ou siangham). Un moine qui frappe à mains nues et avec une arme de moine peut utiliser les deux de façon interchangeable au cours du même round, selon ses besoins. Par exemple, au niveau 6 de moine, Ambre peut porter deux attaques lors d'un déluge de coup et elle pourrait utiliser ses poings pour la première (avec un bonus à l'attaque de +3) et son kama pour la seconde (avec un bonus à l'attaque de +3). Lorsqu'un moine utilise une arme de moine au cours d'un déluge de coups, il applique son bonus de Force (et pas 0,5 fois ou 1,5 fois son bonus de Force) aux jets de dégâts pour toutes ses attaques réussies, qu'elles soient portée à l'aide d'une arme tenue à une ou deux mains. Un moine ne peut utiliser aucune autre arme que des armes de moine au cours d'un déluge de coups.

Dans le cas d'un bâton, chaque tête compte comme une arme distincte pour l'aptitude de déluge de coups. Bien qu'un bâton requière habituellement deux mains pour être manié, un moine peut tout de même mélanger des attaques à coups de bâton et à mains nues au cours d'un déluge de coups (à condition d'avoir assez d'attaques dans sa séquence). Par exemple, un moine de niveau 8 pourrait faire deux attaques avec un bâton (une avec chaque tête) avec un bonus à l'attaque de +5 et une attaque à mains nues avec un bonus à l'attaque de +0. Il pourrait aussi faire une attaque de bâton et une attaque à mains nues avec un bonus à l'attaque de +5 et une attaque avec l'autre tête du bâton avec un bonus à l'attaque de +0. Par contre, un moine tenant un bâton ne peut utiliser d'autres armes en même temps.

Combat à mains nues. Le moine s'entraîne longuement à se battre à mains nues, ce qui lui confère d'énormes avantages dans ce genre de situation. Un moine de niveau 1 reçoit le don Science du combat à mains nues en tant que don supplémentaire. Ses attaques peuvent venir de ses poings,

mais aussi des pieds, des coudes ou des genoux. Cela signifie qu'un moine peut même porter des attaques « à mains nues » alors que ses deux mains sont occupées à porter quelque chose. De plus, la notion d'attaque secondaire de main non-directrice n'a pas de sens quand il se bat à mains nues. Un moine bénéficie donc toujours de son bonus de Force entier sur les jets de dégâts à mains nues.

En règle générale, les attaques à mains nues du moine infligent des dégâts létaux, mais le moine peut choisir d'infliger des dégâts non-létaux s'il le souhaite et ceci sans malus sur son jet d'attaque. Ce même choix lui est offert en situation de lutte (voir Lutte, page 157).

L'attaque à mains nues du moine est considérée à la fois comme une arme manufacturée et une arme naturelle pour les sorts et effets qui altèrent ou améliorent ces deux types d'armes (comme les sorts *morsure magique* et *arme magique*).

Les attaques à mains nues d'un moine infligent plus de dégâts que la normale, comme indiqué sur la Table 3–11 : le moine. Les dégâts de cette table concernent uniquement les moines de taille M. Les moines de taille P infligent des dégâts moins importants, tandis que ceux de taille G infligent des dégâts plus élevés, selon la Table 3–12 : dégâts à mains nues des moines de taille P et G.

Dons supplémentaires. Au niveau 1, un moine peut choisir soit Coup étourdissant, soit Science de la lutte en tant que don supplémentaire. Au niveau 2, il peut choisir soit Attaques réflexes, soit Parade de projectiles en tant que don supplémentaire. Au niveau 6, il peut choisir soit Science du croc-en-jambe, soit Science du désarmement en tant que don supplémentaire. (Voir le Chapitre 5 : les dons.) Un moine n'a pas besoin de remplir les conditions d'un don pour le choisir en tant que don supplémentaire.

Esquive totale (Ext). L'agilité presque surhumaine d'un moine de niveau 2 lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (comme c'est le cas pour une *boule de feu* ou le souffle enflammé d'un dragon rouge), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Un moine portant une armure intermédiaire ou lourde, ou qui se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple) perd les avantages de d'esquive totale.

Déplacement accéléré (Ext). À partir du niveau 3, un moine obtient un bonus d'altération à sa vitesse de déplacement, comme indiqué sur la Table 3–11. Il perd ce bonus s'il porte une armure (même légère), un bouclier ou une charge intermédiaire ou lourde.

Sérénité (Ext). Un moine de niveau 3 bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école des enchantements. Son entraînement et les techniques de méditation qu'il applique lui permettent de mieux résister aux agressions mentales.

Frappe ki (Sur). Au niveau 4, le moine peut utiliser son ki lorsqu'il combat à mains nues. Ses attaques à mains nues sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts des créatures (voir Réduction des dégâts, dans le glossaire des pouvoirs spéciaux du *Guide du Maître*). La puissance de la frappe ki du personnage augmente avec le niveau. Au niveau 10, les attaques à mains nues du moine sont considérées comme des armes de la Loi, uniquement pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts des créatures. Enfin, les attaques à mains nues d'un moine de niveau 16 sont considérées comme des armes en adamatium pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts des créatures et la solidité des objets (voir Frapper un objet, page 165).

Chute ralentie (Ext). Au niveau 4, et pour peu qu'il puisse atteindre une paroi en tendant le bras, le moine peut l'utiliser pour freiner sa chute. À l'arrivée, les dégâts sont calculés comme si la hauteur de chute était raccourcie de 6 mètres (–2d6 points de dégâts). Cette faculté augmente en fonction du niveau, à tel point que, au niveau 20, le personnage en bénéficie quelle que soit la hauteur de chute (voir la colonne « Spécial » de la Table 3–11 pour les valeurs exactes).

Pureté physique (Ext). Au niveau 5, le moine est capable de contrôler parfaitement son système immunitaire, ce qui le protège des maladies, sauf celles qui sont d'origine magique ou surnaturelle (telles que la lycanthropie et la putréfaction transmise par les momies).

Plénitude physique (Sur). Dès le niveau 7, le personnage est capable de se soigner. Ce pouvoir lui permet, chaque jour, de récupérer un nombre de points de vie égal au double de son niveau (tous d'un coup, ou en autant de fois qu'il le souhaite, au choix). Cette aptitude est un pouvoir surnaturel.

Esquive extraordinaire (Ext). Au niveau 9, l'esquive totale du moine s'améliore encore. Les dégâts infligés par une attaque telle qu'une *boule de feu* ou un souffle de dragon rouge sont réduits de moitié même s'il rate son jet de Réflexes (s'il le réussit, il l'esquive totalement). Un moine qui se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple) perd les avantages de l'esquive extraordinaire.

Corps de diamant (Sur). Au niveau 11, le moine acquiert un tel contrôle de son métabolisme qu'il devient immunisé contre tous les types de poison.

Déluge supérieur (Ext). Un moine de niveau 11 atteint la maîtrise totale de son aptitude de déluge de coup. En plus de son attaque supplémentaire, il obtient une deuxième attaque à son bonus de base à l'attaque maximal.

Pas chassé (Sur). À partir du niveau 12, une fois par jour et en effectuant un simple pas de côté, le personnage peut se déplacer instantanément comme à l'aide du sort *porte dimensionnelle*. Son niveau de lanceur de sorts est égal à la moitié de son niveau de moine.

Âme de diamant (Ext). Au niveau 13, le moine acquiert une résistance à la magie égale à son niveau de moine actuel + 10. Pour pouvoir l'affecter à l'aide d'un sort, son adversaire doit effectuer un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + son niveau de lanceur de sorts) et obtenir un résultat égal ou supérieur à la RM du moine (voir La résistance à la magie, page 177).

Paume vibratoire (Sur). Dès le niveau 15, le moine peut utiliser cette redoutable attaque lui permettant de transmettre des vibrations fatales à sa cible, qui peuvent devenir fatales si et quand il le désire. Le personnage peut se servir de la paume vibratoire une fois par semaine, et il doit l'annoncer avant de jouer son jet d'attaque. Les créatures artificielles, les morts-vivants, les plantes et les vases, ainsi que les créatures intangibles et celles qui sont immunisées contre les coups critiques ne sont pas affectés par ce pouvoir. Si le coup porte et si l'adversaire est blessé, les vibrations sont transmises avec succès au corps de la victime. À partir de ce moment, le moine peut décider de la tuer à tout instant (les vibrations durent pendant 1 jour par niveau du moine). Dès qu'il prend cette décision (ce qui lui demande une action libre), la cible doit effectuer un jet de Vigueur (DD 10 + 1/2 du niveau du moine + modificateur de Sagesse du moine). En cas d'échec, elle meurt. Si elle réussit, les vibrations cessent et elle ne risque plus rien (même si elle peut de nouveau être attaquée par la paume vibratoire).

Éternelle jeunesse (Ext). À partir du niveau 17, le moine ne subit plus les malus sur les valeurs de caractéristiques dus au vieillissement et devient immunisé contre les attaques provoquant un vieillissement accéléré. Les malus qu'il aurait pu subir avant d'atteindre ce niveau ne sont pas effacés pour autant. Le personnage continue de vieillir et en tire tous les bénéfices en termes de bonus. Il meurt toujours de vieillesse lorsque son heure est venue.

Langues du soleil et de la lune (Ext). Un moine ayant atteint le niveau 17 est capable de communiquer avec toutes les créatures vivantes.

Désertion de l'âme (Sur). Au niveau 19, le personnage peut prendre une forme éthérée pendant 1 round par niveau de moine et par jour, comme s'il utilisait le sort *passage dans l'éther*. Il peut le faire à plusieurs reprises au cours d'une même journée, tant que la durée d'utilisation totale (en rounds) ne dépasse pas son niveau de moine.

Perfection de l'être. Au niveau 20, le moine atteint un tel contrôle de soi qu'il devient une entité magique. À partir de cet instant, il n'est plus considéré comme un humanoïde, mais comme un Extérieur (autrement dit, un être natif d'un autre plan) pour ce qui est des sorts et des effets magiques. Par exemple, un sort comme *charme-personne* n'a plus le moindre effet sur lui. Dans le même temps, il gagne une réduction des dégâts de 10/magie, ce qui signifie qu'il ignore (ou plutôt qu'il régénère instantanément) les 10 premiers points de dégâts infligés par chaque attaque des armes non-magiques ou des armes naturelles d'une créature qui ne dispose pas du même pouvoir (voir Réduction des dégâts, dans le glossaire des pouvoirs spéciaux du *Guide du Maître*). À noter que, contrairement aux autres Extérieurs, le moine peut toujours être ramené à la vie s'il vient à décéder.

Anciens moines

Un moine cessant d'être loyal ne peut plus progresser en niveaux dans cette classe, mais il conserve les pouvoirs acquis jusque-là.

Comme tout le monde, le moine peut être multiclassé, mais il doit s'accommoder d'une restriction que ne connaissent pas les autres personnages (paladin excepté) : s'il change de classe ou s'il gagne un niveau dans une classe qu'il possédait avant de devenir moine, il ne pourra plus jamais améliorer son niveau de moine (il conserve toutefois les pouvoirs acquis jusque-là).

Exemple de moine humain

Armure : aucune (vitesse de déplacement 9 m).

Armes : bâton (1d6/1d6, crit. x2, 2 kg, deux mains, contondant).

Fronde (1d4, crit. x2, facteur de portée 15 m, 0 kg, contondant).

Compétences : choisissez un nombre de compétences égal à 5 + modificateur d'Int.

Compétences	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Perception auditive	4	Sag	—
Escalade	4	For	0
Déplacement silencieux	4	Dex	0
Acrobaties	4	Dex	0
Saut	4	For	0
Évasion	4	Dex	0
Discrétion	4	Dex	0
Natation	4	For	0
Équilibre	4	Dex	0

Don : avec 13 ou plus en Dextérité, Esquive ; sinon, Science de l'initiative.

Don supplémentaire : avec 13 ou plus en Dextérité, Mobilité du serpent ; sinon, Combat en aveugle.

Équipement : sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une paillasse, un sac, du silex et des amorces. Trois torches. Bourse remplie de 10 billes de fronde.

Richesse : 2d4 po.

PALADIN

La compassion nécessaire pour toujours faire le bien, le désir de faire respecter la loi, et la force requise pour triompher des séides du Mal, telles sont les armes du paladin. Rares sont ceux qui montrent la pureté d'âme et la dévotion permettant de suivre une voie aussi exigeante, mais ceux qui y parviennent se voient récompensés au centuple par leur dieu, qui leur confère le pouvoir de protéger, de soigner et de châtier. Dans un monde de magiciens corrompus, de prêtres malfaisants, de dragons sanguinaires et de démons issus du plus profond des enfers, les paladins représentent la flamme ultime qui ne doit en aucun cas s'éteindre.

Aventure. Les paladins prennent leur tâche très au sérieux, mais préfèrent dire qu'ils partent en « quête » plutôt qu'à l'aventure. Même une mission en apparence anodine est perçue comme une épreuve, une occasion de montrer son courage, d'améliorer ses compétences martiales et de faire le bien. Mais c'est lorsqu'ils conduisent une campagne contre les forces du Mal que les paladins se sentent dans leur élément, pas quand ils pillent des ruines.

Profil. La puissance divine protège les paladins et leur confère certains pouvoirs. Elle les défend contre les attaques, les immunise contre les maladies, leur permet de se soigner et les empêche de succomber à la peur. Les paladins peuvent également faire usage de ce pouvoir pour aider les autres, en soignant leurs blessures ou en guérissant leurs maladies. Enfin, des talents spécifiques leur permettent de combattre le Mal sous toutes ses formes. Même les paladins débutants savent le détecter, et ceux qui ont acquis un tant soit peu d'expérience ont la faculté de châtier le Mal et de repousser les morts-vivants. Enfin, ils peuvent appeler à leur côté un puissant destrier, plus intelligent et plus fort qu'un cheval de guerre normal.

Alignement. Les paladins doivent impérativement être d'alignement loyal bon, et ils perdent instantanément tous leurs pouvoirs s'ils en changent. Ils doivent également suivre un code de conduite en accord avec cet alignement.

Religion. Les paladins n'ont pas besoin de vénérer un dieu, car servir la justice est une cause suffisante. Dans leur immense majorité, ceux qui éprouvent le besoin de prier un dieu choisissent Héronéus, dieu de la bravoure, les autres lui préférant Pélor, dieu du soleil. Les paladins qui sont les fidèles d'un dieu observent scrupuleusement leurs devoirs religieux ; ils sont toujours accueillis à bras ouverts dans les temples de leur divinité.

Antécédents. On ne choisit pas de devenir paladin. Ceux qui suivent cette voie le font après avoir été appelés et avoir accepté leur destinée. Nul ne peut devenir paladin par la pratique et l'entraînement. La nature profonde du personnage doit être là au départ, et il est impossible de l'acquérir à force de travail. Certains de ceux qui sont appelés à suivre cette voie refusent, préférant vivre une autre existence.

La plupart des paladins ont l'illumination à l'adolescence. Généralement, ils deviennent alors l'écuyer ou l'assistant d'un paladin expérimenté, se forment à son contact durant plusieurs années, et partent enfin seuls, pour défendre la cause du Bien et de la Loi. D'autres paladins ne découvrent leur vocation que plus tard, après s'être choisi une autre carrière. Quels que soient leurs antécédents, tous les paladins se considèrent comme des frères d'armes, même s'ils sont de pays, de races ou de religions différents. Le lien universel qui les unit transcende les simples questions d'ordre culturel.

TABLE 3–13 : LE PALADIN

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	— Nombre de sorts par jour — 1er	2e	3e	4e
1	+1	+0	+2	+0	Aura de Bien, châtiment du Mal (1/jour), *détection du Mal*	—	—	—	—
2	+2	+0	+3	+0	Grâce divine, imposition des mains	—	—	—	—
3	+3	+1	+3	+1	Aura de bravoure, santé divine	—	—	—	—
4	+4	+1	+4	+1	Renvoi des morts-vivants	0	—	—	—
5	+5	+1	+4	+1	Châtiment du Mal (2/jour), destrier de paladin	0	—	—	—
6	+6/+1	+2	+5	+2	*Guérison des maladies* (1/semaine)	1	—	—	—
7	+7/+2	+2	+5	+2	—	1	—	—	—
8	+8/+3	+2	+6	+2	—	1	0	—	—
9	+9/+4	+3	+6	+3	*Guérison des maladies* (2/semaine)	1	0	—	—
10	+10/+5	+3	+7	+3	Châtiment du Mal (3/jour)	1	1	—	—
11	+11/+6/+1	+3	+7	+3	—	1	1	0	—
12	+12/+7/+2	+4	+8	+4	*Guérison des maladies* (3/semaine)	1	1	1	—
13	+13/+8/+3	+4	+8	+4	—	1	1	1	—
14	+14/+9/+4	+4	+9	+4	—	2	1	1	0
15	+15/+10/+5	+5	+9	+5	Châtiment du Mal (4/jour), guérison des maladies (4/semaine)	2	1	1	1
16	+16/+11/+6/+1	+5	+10	+5	—	2	2	1	1
17	+17/+12/+7/+2	+5	+10	+5	—	2	2	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+6	+11	+6	*Guérison des maladies* (5/semaine)	3	2	2	1
19	+19/+14/+9/+4	+6	+11	+6	—	3	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+6	+12	+6	Châtiment du Mal (5/jour)	3	3	3	3

Races. Ambitieux comme ils le sont, les humains font d'excellents paladins. Les demi-elfes, qui montrent parfois ce trait de caractère de leur parent humain, peuvent eux aussi recevoir l'appel. Quelques nains sont paladins, mais c'est toujours un choix terrible pour eux, qui les oblige à faire passer leur devoir avant leur famille, leur clan et leur roi. Les paladins elfes sont rares et, la plupart du temps, ils entreprennent des quêtes qui les mènent loin de chez eux car leur alignement loyal crée un décalage avec leurs frères elfes. Les membres des autres races entendent rarement l'appel.

Chez les humanoïdes sauvages, les paladins sont virtuellement inexistants.

Autres classes. Même si les paladins sont des êtres à part, ils s'associent avec joie à ceux dont les talents complètent les leurs. Ils sont particulièrement efficaces au côté de prêtres bons et loyaux, mais apprécient de travailler avec tous les gens courageux, honnêtes et prêts à tout pour défendre les justes causes. Ils ne tolèrent pas les actes maléfiques chez leurs compagnons, mais sont prêts à accepter les différences de ces derniers. Charismatiques, dignes de confiance et respectés de tous, ils font d'excellents chefs de groupe.

Rôle. Le paladin est principalement un combattant de corps à corps, mais il apporte d'autres talents à une équipe d'aventuriers. Il peut ainsi être un guérisseur en second et son Charisme élevé en fait un bon chef.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux paladins.

Caractéristiques. Le Charisme joue un grand rôle dans les pouvoirs du paladin, tant au niveau des soins qu'il dispense que de la protection dont il dispose et des morts-vivants qu'il peut renvoyer. La Force est également importante, en raison de son influence sur les combats. Une valeur minimum de 14 en Sagesse est nécessaire pour avoir accès aux sorts de paladin les plus puissants et il lui faut au moins 11 pour pouvoir jeter le moindre sort.

Alignement. Loyal bon.

Dés de vie. d10.

Compétences de classe

Les compétences du paladin (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (noblesse et royauté) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Premiers secours (Sag), Profession (Int) et Psychologie (Sag). Voir le Chapitre 4 : les compétences, pour la description de toutes ces compétences.

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de paladin :

Armes et armures. Le paladin est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (à l'exception des pavois). Il est également formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes).

Aura de Bien (Ext). Un paladin génère une puissante aura de Bien (voir le sort *détection du Mal*), égale à son niveau de paladin et identique à l'aura d'un prêtre d'un dieu d'alignement bon.

Châtiment du Mal (Sur.). Une fois par jour, un paladin peut tenter de châtier une créature maléfique avec une attaque de corps à corps normale. Dans ce cas, il ajoute son bonus de Charisme (s'il en a un) au jet d'attaque et inflige 1 point de dégâts supplémentaire par niveau de paladin. Par exemple, un paladin de niveau 13 armé d'une épée longue infligera 1d8+13 points de dégâts (plus tous les autres modificateurs, comme ceux de Force, de magie, etc.). Si le personnage utilise accidentellement cette faculté contre une créature qui n'est pas d'alignement mauvais, le châtiment n'a aucun effet, mais il est tout de même dépensé.

Au niveau 5, et tous les 5 niveaux suivants, le paladin obtient une utilisation quotidienne supplémentaire de son pouvoir de châtiment du Mal (soit 2 au niveau 5, 3 au niveau 10, 4 au niveau 15 et 5 au niveau 20).

***Détection du Mal* (Mag).** Un paladin peut utiliser à volonté une *détection du Mal*, reproduisant les effets du sort.

Grâce divine (Sur). Un paladin de niveau 2 ou plus bénéficie d'un bonus à tous ses jets de sauvegarde égal à son bonus de Charisme (s'il en a un).

Imposition des mains (Sur). À partir du niveau 2, un paladin dont la valeur de Charisme est au moins de 12 peut refermer ses blessures ou celles de ses camarades d'un simple contact. Chaque jour, il peut restaurer un nombre de points de vie égal à son niveau x son bonus de Charisme. Par exemple, un paladin de niveau 7 ayant une valeur de Charisme de 16 (pour un modificateur de +3) peut soigner 21 points de dégâts par jour. Le paladin a la possibilité de répartir ses soins entre autant de patients qu'il le souhaite (il n'a pas besoin d'utiliser tout son pouvoir curatif d'un seul coup). L'utilisation d'imposition des mains nécessite une action simple.

Le paladin peut également utiliser tout ou partie de ce pouvoir pour infliger des dégâts aux morts-vivants. Cela nécessite une attaque de contact au corps à corps, qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Le paladin décide du nombre de points de dégâts qu'il souhaite lui infliger seulement une fois qu'il a touché son adversaire.

Aura de bravoure (Sur). Un paladin de niveau 3 est immunisé contre la terreur (magique ou non). Dans le même temps, tous ses alliés situés à 3 mètres ou moins bénéficient d'un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre tous les effets de terreur. Cette aptitude fonctionne tant que le paladin est conscient, mais pas s'il est inconscient ou mort.

Santé divine (Sur). Un paladin de niveau 3 est immunisé contre toutes les maladies, y compris celles qui sont d'origine magique ou surnaturelle, comme la lycanthropie et la putréfaction transmise par les momies.

Renvoi des morts-vivants (Sur). Lorsque le paladin atteint le niveau 4, il acquiert le pouvoir de renvoi des morts-vivants. Chaque jour, il peut s'en servir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Charisme. Il repousse les morts-vivants comme un prêtre ayant trois niveaux de moins que lui (voir Renvoi des morts-vivants, page 159).

Sorts. Dès le niveau 4, un paladin peut lancer un petit nombre de sorts divins (du même type que ceux des druides, prêtres et rôdeurs) appartenant à la liste de sorts de sa classe (voir page 189). Un paladin doit choisir et préparer ses sorts à l'avance.

La Sagesse est la caractéristique primordiale des sorts de paladin. Pour préparer ou lancer un sort, un paladin doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Sag 11 pour les sorts du 1er niveau, Sag 12 pour ceux du 2e niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du paladin.

Comme les autres lanceurs de sorts, le paladin ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table 3–13 : le paladin. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Sagesse est suffisamment élevée (voir la Table

Albandra

1–1 : modificateurs de caractéristiques et sorts en bonus, page 8). Quand la Table 3–13 indique que le paladin peut lancer « 0 » sort d'un niveau de sort par jour (par exemple, les sorts de 1er niveau pour un paladin de niveau 4), il ne peut lancer que les sorts en bonus pour ce niveau que peut lui accorder une Sagesse élevée. Les paladins ne bénéficient pas de sorts de domaines ou de pouvoirs accordés, contrairement aux prêtres.

Un paladin prépare et lance ses sorts comme un prêtre, si ce n'est qu'il est incapable de transformer spontanément ses sorts en sorts de *soins* ou de *blessure*. Un paladin peut lancer tous les sorts de la liste des sorts de paladin (page 189), à condition de pouvoir lancer des sorts de ce niveau, mais il doit choisir quels sort préparer au cours de sa méditation quotidienne.

Jusqu'au niveau 3, le paladin n'a pas de niveau de lanceur de sorts. À partir du niveau 4, son niveau de lanceur de sorts est égal à la moitié de son niveau de paladin.

Destrier de paladin (Mag). Dès qu'il a atteint le niveau 5, le personnage peut appeler un destrier intelligent, puissant et loyal qui l'épaule dans son combat permanent contre le Mal (voir encadré ci-dessous). Cette monture est généralement un destrier lourd (pour un paladin de taille M) et un poney de guerre (pour un paladin de taille P).

Une fois par jour, et par une action complexe, le paladin peut appeler auprès de lui son destrier depuis les royaumes célestes où il réside. Le destrier apparaît immédiatement à côté du paladin et reste sur ce plan

LE DESTRIER DU PALADIN

Un destrier de paladin possède des pouvoirs et des caractéristiques bien supérieurs aux animaux de la même espèce. La monture usuelle pour un paladin de taille M est un destrier lourd et pour un paladin de taille P, ce sera un poney de guerre (tous deux sont détaillés ci-dessous). Le MD peut éventuellement accepter un autre type de monture, comme par exemple un chien de selle (pour un paladin halfelin) ou un grand requin (si la campagne se déroule dans un milieu aquatique). Pour tous les effets qui tiennent compte du type d'une créature, il est considéré comme une créature magique plutôt qu'un animal. (Il reste néanmoins intrinsèquement un animal, et ses dés de vie, son bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes, ses points de compétences et ses dons ne sont pas affectés.)

Niveau du paladin	DV sup.	Ajustement d'armure naturelle	Aj. de Force	Int	Spécial
5–7	+2	+4	+1	6	Esquive extraordinaire, lien télépathique, transfert d'effet magique, transfert de jet de sauvegarde
8–10	+4	+6	+2	7	Vitesse supérieure
11–14	+6	+8	+3	8	*Injonction*
15–20	+8	+10	+4	9	Résistance à la magie

Profil des destriers de paladin. Utilisez le profil fourni par l'animal correspondant dans le *Manuel des Monstres*, en faisant les modifications suivantes..

DV sup. La monture obtient des dés de vie supplémentaires (des d8), qui sont ajoutés à ses points de vie (avec le modificateur de Constitution habituel). Cette augmentation de dés de vie influe aussi sur ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes. Son bonus de base à l'attaque est moyen (comme un prêtre), ses bonus de base de Réflexes et de Vigueur sont élevés et celui de Volonté est élevé. (Voir la Table 3–1 : bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes, en considérant un niveau égal à ses dés de vie.) Les DV supplémentaires d'un destrier de paladin lui donnent aussi des points de compétence et des dons, selon la méthode d'évolution normale des monstres (voir le *Manuel des Monstres*).

Ajustement d'armure naturelle. L'ajustement indiqué vient s'ajouter au bonus d'armure naturelle à la CA existant de la monture. Il représente la résistance surnaturelle du destrier de paladin.

Aj. de Force. Ajoutez ce bonus à la valeur de Force de la monture.

Int. La valeur d'Intelligence du destrier.

Esquive surnaturelle (Ext). Si le destrier est pris pour cible par une attaque autorisant un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts occasionnés, il l'évite totalement en cas de jet de sauvegarde réussi et même s'il le rate, l'attaque ne lui inflige que demi-dégâts.

Lien télépathique (Sur). Le paladin bénéficie d'un lien télépathique avec son destrier tant que celui-ci est à moins de 1,5 kilomètre. Il ne voit pas par les yeux de sa monture mais peut communiquer télépathiquement avec elle. Notez que même les montures intelligentes voient le monde d'une façon bien différente de celle des humains ; les incompréhensions sont donc toujours possibles.

En raison du lien unissant le destrier à son maître, celui-ci a le même rapport que sa monture à un lieu ou à un objet, comme un maître avec son familier (voir Les familiers, page 34).

Transfert d'effet magique. Si le paladin le souhaite, tout sort (mais pas un pouvoir magique) qu'il lance sur lui-même peut également affecter son destrier. Ce dernier doit se trouver à moins de 1,50 mètre de distance au moment de l'incantation. Si le sort a une durée autre qu'instantanée, il cesse d'affecter la monture si celle-ci s'éloigne de son maître de plus de 1,50 mètre. Dans ce cas, l'effet du sort ne reprend pas même si le destrier revient à côté du paladin. De plus, le personnage peut lancer directement sur sa monture tout sort à portée personnelle (il a alors une portée de contact) au lieu de le lancer sur lui-même. Ce transfert d'effet magique est permis même si, en temps normal, le sort ne devrait pas affecter une entité du type du destrier (créature magique).

Transfert de jet de sauvegarde. Le destrier peut utiliser son bonus de base aux sauvegardes ou celui de son maître, en prenant chaque fois le plus avantageux des deux. La monture applique ses propres modificateurs de caractéristiques aux jets de sauvegarde et elle n'obtient pas tout autre bonus sur les jets de sauvegarde dont pourrait bénéficier son maître (comme ceux d'un objet magique ou d'un don).

Vitesse supérieure (Ext). La vitesse de déplacement du destrier augmente de +3 mètres.

Injonction (Mag). Une fois par jour tous les deux niveaux du paladin, sa monture peut utiliser ce pouvoir contre toutes les créatures d'une espèce voisine de la sienne (pour les destriers et poneys de guerre, cela signifie tous les chevaux, poneys, ânes et mulets) ayant moins de DV qu'elle. L'effet est le même que celui du sort de même nom, mais le destrier doit réussir un test de Concentration (DD 21) pour y faire appel si son maître se trouve en selle et au combat. En cas d'échec, le pouvoir ne fonctionne pas, mais la tentative est tout de même décomptée du quota quotidien. Les cibles ont droit à un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 du niveau du paladin + le modificateur de Charisme du paladin) pour annuler l'effet.

Résistance à la magie (Ext). La résistance à la magie de la monture est égale au niveau du paladin + 5. Si un ennemi tente d'affecter le destrier avec un sort, il doit effectuer un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) et obtenir un résultat au moins égal à la résistance à la magie du destrier.

EXEMPLES DE DESTRIERS DE PALADIN

Les deux profils suivants sont ceux de créatures normales pour leur espèce et n'incluent pas les modifications précédentes.

Destrier lourd. FP 2 ; animal de taille G ; DV 4d8+12 ; pv 30 ; Init +1 ; VD 15 m ; CA 14, contact 10, pris au dépourvu 13 ; B.B.A +3 ; Lutte +11 ; Att sabot (+6 corps à corps, 1d6+4) ; Out 2 sabots (+6 corps à corps, 1d6+4) et 1 morsure (+1 corps à corps, 1d4+2) ; Esp/All 3 m/1,50 m ; Part odorat, vision nocturne ; JS Réf +5, Vig +7, Vol +2 ; For 18, Dex 13, Con 17, Int 2, Sag 13, Cha 6.

Compétences et dons : Détection +4, Perception auditive +5, Saut +12 ; Course, Endurance.

Poney de guerre. FP 1/3 ; animal de taille M ; DV 2d8+4 ; pv 13 ; Init +1 ; VD 12 m ; CA 13, contact 11, pris au dépourvu 12 ; B.B.A +1 ; Lutte +3 ; Att sabot (+3 corps à corps, 1d3+2) ; Out 2 sabots (+3 corps à corps, 1d3+2) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; Part odorat, vision nocturne ; JS Réf +4, Vig +5, Vol +0 ; For 15, Dex 13, Con 14, Int 2, Sag 11, Cha 4.

Compétences et dons : Détection +5, Perception auditive +5, Saut +5 ; Endurance.

Le Chapitre 3 du *Guide du Maître* explique comment lire le profil d'une créature.

pendant 2 heures par niveau du paladin. Celui-ci peut cependant le renvoyer à tout moment par une action libre. Le paladin convoque toujours la même créature lors de chaque appel, mais il peut la libérer de son service (par exemple, si elle est devenue trop vieille pour l'assister dans sa croisade). Quand la monture apparaît, elle est en pleine santé, quels que soient les dégâts qu'elle ait pu subir lors de sa dernière apparition. Elle conserve son équipement d'un appel à l'autre (y compris la barde, la selle, les fontes et ainsi de suite). Appeler le destrier est un pouvoir de type invocation (appel).

Si le destrier vient à mourir, il disparaît immédiatement, laissant son équipement derrière lui. Le personnage est incapable d'appeler un autre destrier pendant trente jours (mais il récupère immédiatement cette capacité s'il obtient entre temps un nouveau niveau de paladin), et ce même si la monture est rappelée à la vie d'une façon ou d'une autre. Pendant cette période de trente jours, le paladin subit un malus de –1 aux jets d'attaque et de dégâts d'armes.

***Guérison des maladies* (Mag).** À partir du niveau 6, le paladin peut lancer *guérison des maladies* (comme le sort du même nom) une fois par semaine. Tous les 3 niveaux suivants, il dispose d'une utilisation hebdomadaire supplémentaire (2 par semaine au niveau 6, 3 au niveau 9, etc.).

Code de conduite. Le paladin est obligatoirement loyal bon. S'il commet sciemment un acte maléfique, il perd aussitôt son statut et ses pouvoirs. De plus, son code de conduite l'oblige à respecter l'autorité légitime, à se comporter de façon honorable (c'est-à-dire à ne pas mentir, tricher, utiliser le poison, etc.), à aider les gens dans le besoin (à condition qu'ils ne cherchent pas à utiliser le paladin dans un but chaotique ou maléfique), et à châtier ceux qui menacent ou maltraitent les innocents.

Compagnons. Le paladin peut faire partie d'un groupe réunissant des personnages d'alignement bon ou neutre, mais il ne s'associera jamais avec quelqu'un qu'il sait malfaisant. De même, il ne peut pas rester en compagnie de quelqu'un qui bafoue sans cesse son code de conduite. Enfin, il ne peut louer les services d'hommes d'armes que si ces derniers sont bons et loyaux.

Anciens paladins

Un paladin changeant d'alignement, commettant sciemment un acte maléfique ou bafouant son code de conduite perd son statut, ses sorts, ses pouvoirs et son destrier (mais pas sa formation au maniement des armes et au ports des armures). Il est alors incapable de progresser en niveaux dans cette classe. Il récupère son statut et ses capacités s'il fait acte de contrition (voir le sort *pénitence*, page 270).

Comme tout le monde, le paladin peut être multiclassé, mais il doit s'accommoder d'une restriction que ne connaissent pas les autres personnages (moine excepté) : s'il change de classe ou s'il gagne un niveau dans une classe qu'il possédait avant de devenir paladin, il ne pourra plus jamais améliorer son niveau de paladin (il conserve toutefois les pouvoirs acquis jusque-là). La voie du paladin requiert une grande constance. Quand on s'y engage, il faut laisser toutes les autres carrières de côté. Et si jamais l'on en dévie, il devient impossible de la retrouver.

Exemple de paladin humain

Armure : armure d'écailles (+4 à la CA, malus d'armure aux tests –4, vitesse de déplacement 6 m, 15 kg).

Écu en bois (+2 à la CA, malus d'armure aux tests –2, 5 kg).

Armes : épée longue (1d8, crit. 19–20/x2, 2 kg, une main, tranchant).

Arc court (1d6, crit. x3, facteur de portée 18 m, 1 kg, perforant).

Compétences : choisissez un nombre de compétences égal à 3 + modificateur d'Int.

Compétences	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Premiers secours	4	Sag	—
Équitation	4	Dex	—
Diplomatie	4	Cha	—
Détection (hc)	2	Sag	—
Perception auditive (hc)	2	Sag	—
Escalade (hc)	2	For	–6
Fouille (hc)	2	Int	—

Don : Arme de prédilection (épée longue).

Don supplémentaire : Science de l'initiative.

Équipement : sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une paillasse, un sac, du silex et des amorces. Lanterne à capote et 3 flasques d'huile. Carquois de 20 flèches. Symbole sacré en bois : poing d'Héronéus, dieu de la bravoure.

Richesse : 6d4 po.

PRÊTRE

L'œuvre des dieux est en toute chose, dans les lieux de beauté comme dans les armées qui propagent la bonne parole l'arme à la main, dans les temples les plus majestueux comme dans le cœur du plus humble des fidèles. Il en est des dieux comme des hommes ; ils peuvent être bienveillants ou malfaisants, discrets ou envahissants, simples à comprendre ou totalement impénétrables. Dans la majorité des cas, ils agissent par le truchement de leurs intermédiaires terrestres, les prêtres. Ceux qui sont d'alignement bon protègent leurs semblables, les soignent et les vengent, tandis que ceux qui sont maléfiques ne vivent que pour tuer, détruire et semer la terreur. Les prêtres utilisent les pouvoirs que leur confère leur divin seigneur pour faire sa volonté. Au passage, beaucoup s'en servent également pour améliorer leur lot quotidien.

Aventure. Les prêtres partent à l'aventure pour soutenir la cause de leur dieu, du moins est-ce la raison communément avancée. Ainsi, un prêtre bon se fera un devoir d'offrir son assistance aux gens dans le besoin. Si, par son altruisme, il peut faire grandir la renommée de son temple ou de son dieu, il en sera d'autant plus satisfait. Inversement, un prêtre maléfique fera tout pour accroître sa puissance personnelle afin que les gens le craignent (et, à travers lui, son dieu).

Il arrive que les prêtres reçoivent des ordres, ou du moins des suggestions, de leurs supérieurs. Lorsqu'ils entreprennent une mission sur ordre de leur hiérarchie, ils sont souvent rétribués à la mesure des risques courus, et leurs compagnons aussi. Certains clergés se montrent particulièrement généreux pour ce qui est des sorts ou objets magiques divins offerts en guise de récompense.

Mais les prêtres restent des hommes, et les motivations qui les poussent à braver le danger peuvent être les mêmes que pour les autres aventuriers.

Profil. Les prêtres sont les maîtres de la magie divine, particulièrement efficace pour guérir les maux de toute sorte. Même un prêtre débutant peut ramener un mourant à la vie, et beaucoup sont capables de faire revenir d'entre les morts ceux qui ont fait le grand saut.

L'énergie divine que les prêtres canalisent leur permet d'affecter les morts-vivants. Les prêtres bons peuvent les repousser, voire de les détruire, tandis que les prêtres malfaisants ont pour leur part le pouvoir de les intimider ou de les contrôler.

Les prêtres bénéficient également d'un certain entraînement au combat. Ils savent utiliser toutes les armes courantes et sont formés à porter l'armure, cette dernière n'interférant pas avec la magie divine comme elle le fait avec la magie profane.

Alignement. Comme les dieux qu'ils servent, les prêtres peuvent être de n'importe quel alignement. Les prêtres d'alignement bon sont toutefois les plus nombreux, pour la simple raison que les dieux bienveillants ont davantage de fidèles que leurs homologues neutres ou maléfiques. Les prêtres loyaux sont également plus nombreux que les chaotiques, car les religions loyales sont mieux structurées, et donc plus aptes à recruter du monde.

En règle générale, les prêtres sont de l'alignement de leur dieu, même si une différence d'un « cran » est fréquemment tolérée. Par exemple, Héronéus, dieu loyal bon de la bravoure, est majoritairement servi par des prêtres bons et loyaux, mais certains sont d'alignements loyal neutre ou neutre bon. L'alignement neutre (au sens de neutre sur les deux axes bien-mal et loi-chaos) est une exception : les prêtres ne peuvent être d'alignement neutre que si leur dieu l'est aussi.

Religion. Tous les dieux sont représentés dans le monde des hommes, aussi les prêtres peuvent-ils appartenir à n'importe quelle religion. Dans les pays civilisés à dominante humaine, Pélor, dieu du soleil, est la divinité la plus vénérée. Chez les races non humaines, les prêtres servent le plus souvent le dieu majeur de leur panthéon. La plupart des prêtres ont été officiellement acceptés par une organisation religieuse, que l'on

nomme couramment Église et à laquelle ils ont prêté pour serment de défendre ses valeurs et ses intérêts.

Certains prêtres consacrent leur existence, non à un dieu, mais à une cause ou à une source de puissance divine. Ils ont accès aux mêmes sorts que les autres mais ne sont pas associés à un clergé ou à un mode de vénération précis. Par exemple, un prêtre du Bien et de la Loi sera en bons termes avec ses homologues servant les divinités bonnes ou loyales, mais sans faire lui-même partie d'une hiérarchie religieuse.

Antécédents. La plupart des prêtres intègrent le clergé en devenant adultes, même si certains se sentent comme appelés par leur dieu dès leur plus jeune âge et si d'autres ne découvrent la foi que bien plus tardivement. La majorité des prêtres sont impliqués dans la vie quotidienne de leur Église, mais certains bénéficient d'une plus grande latitude, du moment qu'ils continuent d'agir en accord avec les préceptes de leur dieu.

Les prêtres d'une même religion sont censés s'entendre, mais les schismes qui surviennent de temps en temps donnent naissance à des conflits plus terribles encore qu'entre religions rivales. Ceux qui partagent un idéal, comme par exemple la pérennité du Bien ou de la Loi, considèrent parfois que leur cause commune dépasse le cadre de leurs religions respectives. Par contre, les prêtres ayant des objectifs opposés sont ennemis jurés. Dans les pays civilisés, la guerre ouverte entre confessions ne se déclare que lors des guerres civiles et autres conflits similaires, mais les manœuvres politiques sont nombreuses en temps de paix, et tous les coups sont permis.

Races. Toutes les races éprouvent le besoin de croire et de profiter de la magie divine, aussi la classe de prêtre est-elle généralisée. Cela étant, la plupart des prêtres sont trop pris par leurs obligations pour partir à l'aventure. Les prêtres aventuriers sont souvent humains ou nains.

Les prêtres sont moins courants chez les humanoïdes sauvages, exception faite des troglodytes. En effet, ces derniers sont fréquemment dirigés par des prêtres, qui sacrifient souvent leurs prisonniers avant de les dévorer.

Autres classes. Dans le cadre d'un groupe d'aventuriers, les prêtres s'entendent bien avec tout le monde et sont généralement garants de la cohésion de l'ensemble. Leurs sorts de soins sont très appréciés de leurs compagnons, qui aiment récupérer rapidement après un combat difficile. On assiste parfois à des heurts entre prêtres et druides, lesquels représentent une relation que les prêtres jugent archaïque entre les mortels et l'aspect divin de la création. Mais c'est surtout la religion des prêtres qui détermine comment ils s'entendent avec les autres. Ainsi, un prêtre d'Olidammara, dieu des voleurs, entretiendra d'excellentes relations avec les roublards et les vauriens, tandis qu'un prêtre d'Héronéus, dieu de la bravoure, ne voudra sans doute pas être vu en si mauvaise compagnie.

Jozan

Rôle. Dans un groupe d'aventuriers, le prêtre est le principal guérisseur, devin et spécialiste de la défense. Il peut se battre mais sa place n'est pas en première ligne. Les domaines et les sorts choisis par un prêtre peuvent grandement influer sur son rôle.

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux prêtres.

Caractéristiques. La Sagesse du prêtre détermine le niveau de sorts qu'il peut atteindre, mais aussi le nombre de sorts qu'il peut lancer chaque jour et la difficulté qu'ont ses cibles à y résister (voir Sorts, ci-dessous). Une Constitution élevée augmente les points de vie du prêtre et sa valeur de Charisme est particulièrement importante puisqu'elle influence directement le nombre de morts-vivants qu'il est capable d'affecter.

TABLE 3–14 : LE PRÊTRE

						Nombre de sorts par jour									
Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	0	1er	2e	3e	4e	5e	6e	7e	8e	9e
1	+0	+0	+2	+2	Renvoi ou intimidation des morts-vivants	3	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+3	—	4	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+3	+3	—	4	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+4	+4	—	5	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	+1	+4	+4	—	5	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—
6	+4	+2	+5	+5	—	5	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—
7	+5	+2	+5	+5	—	6	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—
8	+6/+1	+2	+6	+6	—	6	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—
9	+6/+1	+3	+6	+6	—	6	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—
10	+7/+2	+3	+7	+7	—	6	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—
11	+8/+3	+3	+7	+7	—	6	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—
12	+9/+4	+4	+8	+8	—	6	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—
13	+9/+4	+4	+8	+8	—	6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—
14	+10/+5	+4	+9	+9	—	6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	—	6	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	—	6	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	—	6	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	—	6	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	—	6	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	—	6	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	4+1	4+1

* En plus de ses sorts quotidiens, le prêtre a droit à un sort de domaine par niveau de sort entre le 1er et le 9e, indiqué par le « +1 » après chaque chiffre. Les sorts de domaine viennent en plus des sorts en bonus dus à une Sagesse élevée.

Alignement. L'alignement d'un prêtre doit se trouver à un « cran » maximum de celui de son dieu (c'est-à-dire qu'il doit être différent au plus d'une étape sur l'axe bien-mal ou l'axe loi-chaos). Les prêtres de Saint Cuthbert sont une exception à cette règle. Bien que loyal neutre, ce dieu n'accepte que des prêtres d'alignement loyal bon ou loyal neutre. Enfin, les prêtres ne peuvent être d'alignement neutre que si leur dieu l'est aussi.

Dés de vie. d8.

Compétences de classe

Les compétences du prêtre (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag) et Profession (Sag). Voir le Chapitre 4 : les compétences, pour la description de toutes ces compétences.

Domaines et compétences de classe. Un prêtre qui choisit le domaine de la Faune ou de la Flore ajoute la compétence Connaissances (nature) (Int) à la liste précédente. Un prêtre qui choisit le domaine de la Connaissance ajoute toutes les formes de Connaissances (Int) à cette liste. Un prêtre qui choisit le domaine du Voyage ajoute la compétence Survie (Sag) à cette liste. Un prêtre qui choisit le domaine de la Duperie ajoute les compétences Bluff (Cha), Déguisement (Cha) et Discrétion (Dex) à cette liste. Voir Dieux, domaines et sorts de domaines, ci-dessous pour plus d'informations.

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de prêtre :

Armes et armures. Le prêtre est formé au maniement des armes courantes ainsi que des boucliers (à l'exception des pavois). Il est formé au port de toutes les armures (légères, intermédiaires et lourdes).

Tous les dieux ont une arme de prédilection (voir Les dieux, voir page 106), et les prêtres mettent un point d'orgueil à utiliser l'arme de leur seigneur divin. Un prêtre qui choisit le domaine de la Guerre reçoit gratuitement le don Arme de prédilection pour l'arme de son dieu, ainsi que le don Maniement d'une arme de guerre nécessaire si l'arme appartient à cette catégorie. Voir le Chapitre 5 : les dons, pour ce qui est de leur description.

Aura (Ext). Un prêtre d'un dieu bon, chaotique, loyal ou mauvais génère une puissante aura correspondant à l'alignement de son dieu (pour plus de détails voir le sort *détection du Mal*). Les prêtres qui ne vénèrent pas un dieu spécifique, mais choisissent le domaine du Bien, du Chaos, de la Loi ou du Mal possèdent une aura similaire de l'alignement correspondant.

Sorts. Un prêtre peut lancer des sorts divins (du même type que ceux des druides, paladins et rôdeurs) appartenant à la liste de sorts de sa classe (voir page 190). Cependant, son alignement peut l'empêcher de lancer certains sorts opposés à sa morale ou à son éthique, voir la section Sorts du Bien, du Chaos, de la Loi et du Mal, ci-dessous. Un prêtre doit choisir et préparer ses sorts à l'avance (voir plus loin).

La Sagesse est la caractéristique primordiale des sorts de prêtre. Pour préparer ou lancer un sort, un prêtre doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Sag 10 pour les sorts de niveau 0, Sag 11 pour ceux du 1er niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du prêtre.

Comme les autres lanceurs de sorts, le prêtre ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table 3–14 : le prêtre. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Sagesse est suffisamment élevée (voir la Table 1–1 : modificateurs de caractéristiques et sorts en bonus, page 8). Un prêtre reçoit aussi un sort de domaine en bonus à chaque niveau de sort (à l'exception du niveau 0). Cet emplacement de sort est réservé aux sorts des listes de ses deux domaines (voir Dieux, domaines et sorts de domaines pour plus de détails).

Le prêtre ne trouve pas ses sorts dans les livres ou les parchemins, pas plus qu'il ne les prépare en les étudiant. Au lieu de cela, il médite et prie, puis son dieu lui envoie directement les sorts demandés (s'il ne vénère aucun dieu, c'est sa foi qui lui permet d'obtenir ses pouvoirs). Pour recevoir l'inspiration divine, le prêtre passe une heure entière à se recueillir à un moment choisi de la journée. Il s'agit généralement de l'aube ou à midi pour les prêtres bons, et du crépuscule ou à minuit pour leurs homologues mauvais. Le temps passé à dormir n'a aucun effet sur la préparation des sorts. Un prêtre peut lancer tous les sorts de la liste des sorts de prêtre (page 190), à condition de pouvoir lancer des sorts de ce niveau, mais il doit choisir quels sorts préparer au cours de sa méditation quotidienne.

Dieux, domaines et sorts de domaines. Commencez par choisir un dieu (plusieurs divinités sont regroupées sur la Table 3–15 et détaillées pages 106–108). Le dieu du prêtre a une influence sur son alignement, les sorts qu'il peut lancer, ses valeurs et la manière dont les autres le perçoivent. Un prêtre peut choisir de ne servir aucun dieu en particulier.

Lorsqu'une race est indiquée dans la colonne « Serviteurs » de la Table 3–15, le prêtre doit appartenir à cette race pour choisir le dieu correspondant (le dieu tolère parfois des fidèles d'autres races, mais il ne fait pas preuve d'un tel laxisme pour ses prêtres).

Une fois le dieu de votre prêtre et son alignement déterminés, choisissez deux domaines dans la liste proposée. Tous les prêtres d'une confession donnée prient le même dieu, mais la religion englobe divers aspects et deux prêtres d'un même dieu peuvent choisir des domaines différents. Vous ne

Table 3–15 : Les dieux

Divinité	Alignement	Domaines	Serviteurs
Boccob, dieu de la magie	Neutre	Connaissance, Duperie, Magie	Magiciens, ensorceleurs, sages
Corellon Larethian, dieu des elfes	Chaotique bon	Bien, Chaos, Guerre, Protection	Elfes, demi-elfes, bardes
Ehlonna, déesse des forêts	Neutre bon	Bien, Faune, Flore, Soleil	Elfes, demi-elfes, gnomes, halfelins, druides, rôdeurs
Érythnul, dieu des carnages	Chaotique mauvais	Chaos, Duperie, Guerre, Mal	Guerriers, barbares et roublards maléfiques
Fharlanghn, dieu des routes	Neutre	Chance, Protection, Voyage	Bardes, aventuriers, marchands
Garl Brilledor, dieu des gnomes	Neutre bon	Bien, Duperie, Protection	Gnomes
Gruumsh, dieu des orques	Chaotique mauvais	Chaos, Force, Guerre, Mal	Orques, demi-orques
Héronéus, dieu de la bravoure	Loyal bon	Bien, Guerre, Loi	Paladins, guerriers, moines
Hextor, dieu de la tyrannie	Loyal mauvais	Destruction, Guerre, Loi, Mal	Guerriers et moines maléfiques
Kord, dieu de la force	Chaotique bon	Bien, Chance, Chaos, Force	Guerriers, barbares, roublards, athlètes
Moradin, dieu des nains	Loyal bon	Bien, Loi, Protection, Terre	Nains
Nérull, dieu de la mort	Neutre mauvais	Duperie, Mal, Mort	Nécromanciens et roublards maléfiques
Obad-Haï, dieu de la nature	Neutre	Air, Eau, Faune, Feu, Flore, Terre	Druides, barbares, rôdeurs
Olidammara, dieu des voleurs	Chaotique neutre	Chance, Chaos, Duperie	Roublards, bardes, voleurs
Pélor, dieu du soleil	Neutre bon	Bien, Force, Guérison, Soleil	Rôdeurs, bardes
Saint Cuthbert, dieu de la vengeance	Loyal neutre	Destruction, Force, Loi, Protection	Guerriers, moines, soldats
Vecna, dieu des secrets	Neutre mauvais	Connaissance, Magie, Mal	Magiciens, ensorceleurs et roublards maléfiques, espions
Wy-Djaz, déesse de la mort et de la magie	Loyal neutre	Loi, Magie, Mort	Magiciens, nécromanciens, ensorceleurs
Yondalla, déesse des halfelins	Loyal bon	Bien, Loi, Protection	Halfelins

pouvez choisir un domaine associé à un alignement (Bien, Chaos, Loi et Mal) que s'il correspond à l'un des aspects de l'alignement de votre personnage.

Si votre prêtre ne vénère pas un dieu en particulier, sélectionnez tout de même deux domaines représentant ses choix profonds. Les restrictions concernant l'alignement s'appliquent toujours.

Chaque domaine propose un pouvoir accordé, ainsi qu'un sort par niveau à partir du 1er. Le prêtre a systématiquement droit aux pouvoirs accordés par les deux domaines choisis. Dans le même temps, il peut, chaque jour, préparer un sort de domaine par niveau (sur les deux qui lui sont offerts). Si un sort de domaine n'apparaît pas sur la liste générale des sorts de prêtre, le personnage ne peut le préparer qu'en tant que sort de domaine. Sorts de domaine et pouvoirs accordés sont rassemblés pages 192–195.

Par exemple, Jozan est un prêtre de Pélor de niveau 1. Il choisit Bien et Guérison comme domaines parmi ceux proposés par Pélor et a droit aux pouvoirs accordés par les deux. Le domaine du Bien lui permet de lancer tous les sorts du Bien (un registre) avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts et lui propose *protection contre le Mal* comme sort de domaine du 1er niveau. Pour sa part, le domaine de la Guérison lui donne la possibilité de lancer tous les sorts de guérison (une branche d'Invocation) avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts, tout en lui offrant *soins légers* comme sort de domaine du 1er niveau. Lorsque Jozan prépare ses sorts, il a droit à un sort du 1er niveau en tant que prêtre de niveau 1, plus un autre grâce à sa valeur élevée de Sagesse de 15 et un sort de domaine en bonus. Le sort de domaine doit nécessairement être l'un des deux auxquels il a accès, c'est-à-dire *protection contre le Mal* ou *soins légers*.

Incantation spontanée. Un prêtre bon (ou un prêtre neutre servant un dieu d'alignement bon) peut canaliser l'énergie réservée pour un sort afin de la transformer spontanément en un sort de guérison qu'il n'avait pas préparé à l'avance. Pour ce faire, il lui suffit de « sacrifier » l'un des sorts qu'il a préparés (et qui ne soit pas un sort de domaine) pour pouvoir lancer à la place un sort de *soins* de niveau égal ou inférieur. On appelle sort de *soins* tout sort ayant « *soins* » dans son intitulé. Par exemple, un prêtre bon ayant préparé *injonction* (sort du 1er niveau) peut choisir de le remplacer spontanément par *soins légers* (également du 1er niveau). Les prêtres des dieux bons sont tellement habitués à manipuler l'énergie positive que cette pratique ne leur demande aucun effort particulier.

En revanche, un prêtre mauvais (ou un prêtre neutre fidèle à un dieu maléfique) ne peut convertir ses sorts en sorts de *soins*, mais peut obtenir des sorts de *blessure* (c'est-à-dire tout sort ayant « *blessure* » dans son intitulé). Cela s'explique par le fait que ces prêtres sont extrêmement doués pour canaliser l'énergie négative.

Un prêtre qui n'est ni bon ni mauvais et dont le dieu n'est lui aussi ni bon ni mauvais peut choisir de transformer ses sorts en sorts de *soins* ou de *blessure* (au choix du joueur), selon que le personnage se sent plus apte à canaliser l'énergie positive ou négative. Ce choix doit être fait en début de carrière, et il est irrévocable. C'est également cette décision qui détermine si le prêtre sera capable de repousser les morts-vivants ou de les intimider (voir ci-dessous). *Exceptions* : tous les prêtres de Wy-Djaz (déesse de la mort et de la magie) d'alignement loyal neutre convertissent automatiquement leurs sorts en sorts de *blessure* et pas en *soins*. Tous les prêtres de Saint Cuthbert (dieu de la vengeance) et tous les prêtres ceux d'Obad-Haï (dieu de la nature) qui ne sont pas mauvais transforment obligatoirement leurs sorts en sorts de *soins* et pas en *blessure*.

Sorts du Bien, du Chaos, de la Loi et du Mal. Un prêtre ne peut pas lancer de sort associé à un alignement opposé au sien ou à celui de son dieu (s'il en sert un). Par exemple, un prêtre bon (ou un prêtre neutre servant un dieu bon) ne peut pas jeter de sort du Mal. L'alignement d'un sort est indiqué par les registres Bien, Chaos, Loi et Mal dans son descriptif (voir le Chapitre 11 : les sorts).

Renvoi ou intimidation des morts-vivants (Sur). Un prêtre, quel que soit son alignement, a le pouvoir d'affecter les morts-vivants tels que les squelettes, zombis, fantômes et autres vampires en canalisant le pouvoir de la foi à travers son symbole sacré (ou impie) (voir Renvoi ou intimidation des morts-vivants, page 159).

Un prêtre bon (ou un prêtre neutre vénérant un dieu bon) a la faculté de repousser et de détruire les morts-vivants. Un prêtre mauvais (ou un prêtre neutre servant un dieu mauvais) peut au contraire intimider et contrôler les morts-vivants, en les forçant à s'incliner devant son pouvoir. Le prêtre neutre d'un dieu neutre doit choisir s'il affecte les morts-vivants comme un prêtre bon ou comme un prêtre mauvais. Ce choix est irrévocable et détermine également si le prêtre peut transformer spontanément ses sorts en sorts de *soins* ou de *blessure* (voir ci-dessus). *Exceptions* : tous les prêtres de Wy-Djaz (déesse de la mort et de la magie) d'alignement loyal neutre intimident forcément les morts-vivants. Tous les prêtres de Saint Cuthbert (dieu de la vengeance) et tous les prêtres ceux d'Obad-Haï (dieu de la nature) qui ne sont pas mauvais n'ont d'autre choix que de les repousser.

Chaque jour, un prêtre peut tenter de repousser ou d'intimider les morts-vivants un nombre de fois égal à 3 + modificateur de Charisme. Un prêtre ayant atteint un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (religion) obtient un bonus de +2 sur les tests de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants.

Langues supplémentaires. La liste des langues supplémentaires que le prêtre peut apprendre en plus de celles que lui autorise sa race (voir Races et langages, page 12, et la compétence Langue, page 80) comprend l'abyssal, le céleste et l'infernal. Il s'agit, respectivement, de la langue des Extérieurs d'alignement chaotique mauvais, bon, et loyal mauvais.

Anciens prêtres

Un prêtre bafouant ouvertement le code de conduite imposé par son dieu (en allant à l'encontre des préceptes qu'il est censé enseigner) perd immédiatement tous ses sorts et ses aptitudes de classe, à l'exception de la formation au maniement des armes simples, des boucliers et du port des armures. Il ne peut plus gagner le moindre niveau de prêtre tant qu'il n'a pas fait acte de contrition (voir le sort *pénitence*, page 270).

Exemple de prêtre humain

Armure : armure d'écailles (+4 à la CA, malus d'armure aux tests –4, vitesse de déplacement 6 m, 15 kg).

Écu en bois (+2 à la CA, malus d'armure aux tests –6, 5 kg).

Armes : masse d'armes lourde (1d8, crit. x2, 4 kg, une main, contondant).

Arbalète légère (1d8, crit. 19–20/x2, facteur de portée 24 m, 2 kg, perforant).

Compétences : choisissez un nombre de compétences égal à 3 + modificateur d'Int.

Compétences	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Art de la magie	4	Int	—
Concentration	4	Con	—
Premiers secours	4	Sag	—
Connaissances (religion)	4	Int	—
Diplomatie	4	Cha	—
Renseignements (hc)	2	Cha	—
Perception auditive (hc)	2	Sag	—

Don : Écriture de parchemins.

Don supplémentaire : Vigilance.

Dieu/domaines : Pélor/Bien et Guérison.

Équipement : sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une paillasse, un sac, du silex et des amorces. Trois torches. Carquois de 10 carreaux d'arbalète. Symbole sacré en bois (disque solaire de Pélor).

Richesse : 1d4 po.

RÔDEUR

Les forêts abritent des créatures sauvages et dangereuses, telles que les sanguinaires ours-hibou et les sournoises bêtes éclipsantes. Mais même ces monstres ne sont pas à l'abri des rôdeurs. Passés maîtres dans l'art de traquer tout ce qui s'introduit dans une forêt qu'ils connaissent comme leur poche, ils savent mieux que quiconque quels sont les points faibles de leurs ennemis.

Aventure. Les rôdeurs acceptent fréquemment le rôle de protecteurs et viennent en aide à ceux qui vivent dans leurs bois ou les traversent. Ils en veulent à certains types de créatures et cherchent à les éliminer chaque fois que l'occasion leur en est offerte. Sinon, ils partent à l'aventure pour les mêmes raisons que les guerriers.

Profil. Capables de manier une grande variété d'armes, les rôdeurs sont particulièrement redoutables au combat. Leurs talents spécifiques leur permettent de survivre dans les contrées sauvages et de suivre la piste de leurs proies sans jamais se faire repérer. Ils ont une connaissance très poussée de certains types de créatures, ce qui leur permet de les combattre avec une efficacité accrue. Enfin, lorsqu'ils sont suffisamment expérimentés, le lien qu'ils entretiennent avec la nature est tel qu'ils deviennent capables de lancer des sorts divins à la manière des druides.

Alignement. Les rôdeurs peuvent être de n'importe quel alignement, même si la plupart sont bons et s'érigent en défenseurs des contrées sauvages. Ils font alors tout leur possible pour chasser ou tuer les créatures malfaisantes des environs et protègent les voyageurs passant sur leur territoire, soit en tant que guides, soit en tant qu'anges gardiens invisibles. La plupart des rôdeurs sont chaotiques, car ils préfèrent suivre le rythme toujours changeant de la nature plutôt que des règles incontournables. Bien que rares, les rôdeurs maléfiques sont extrêmement dangereux. Fascinés par la cruauté de la nature, ils ambitionnent de devenir les plus grands prédateurs qui soient. Ils reçoivent autant de sorts que leurs homologues bienveillants, car la nature ne fait pas de distinction entre le Bien et le Mal.

Religion. Même si les rôdeurs tirent directement leurs sorts de la puissance de la nature, certains éprouvent le besoin de vénérer un dieu, comme la plupart des gens. Ehlonna, déesse des forêts, et Obad-Haï, dieu de la nature, sont les divinités vers lesquelles ils se tournent le plus souvent, bien que certains préfèrent les dieux guerriers.

Antécédents. Certains rôdeurs font leur apprentissage au sein d'unités militaires spéciales, mais ils ne sont qu'une minorité, les autres ont reçu l'enseignement d'un rôdeur solitaire qui a accepté de les prendre comme élèves et assistants. Les rôdeurs ayant tout appris d'un même maître peuvent se considérer comme condisciples, à moins qu'il n'existe une rivalité qui les pousse à s'affronter pour savoir qui est le meilleur, et donc l'héritier légitime du maître.

Soveliss

Races. Les elfes sont souvent rôdeurs ; ils sont en effet à leur aise dans les bois et leur grâce leur permet de se déplacer furtivement. Les demi-elfes qui ressentent le lien unissant leurs ancêtres elfes à la forêt choisissent aussi souvent cette carrière. C'est également le cas des humains, qui sont suffisamment adaptables pour apprendre à vivre dans les bois, même si ce type d'existence ne leur vient pas naturellement. Certains demi-orques peuvent trouver la vie solitaire du rôdeur plus attrayante que les insultes et autres brimades qu'ils subissent quotidiennement chez les humains (ou les orques). Les gnomes sont plus souvent rôdeurs que guerriers, mais ils ont tendance à demeurer sur leurs terres plutôt que de partir à l'aventure avec les « grandes gens ». Les rôdeurs nains sont rares, mais ils peuvent se montrer d'une efficacité redoutable. Ignorant tout du monde de la surface, ils connaissent par contre le moindre recoin des cavernes souterraines, où ils traquent les ennemis de leur race avec la détermination que l'on connaît aux nains. On les appelle parfois « dératiseurs ». Les rôdeurs halfelins sont tenus en grande estime par l'aide qu'ils apportent au mode de vie nomade de leur clan.

Chez les humanoïdes sauvages, seuls les gnolls sont souvent rôdeurs. Ils utilisent alors tous leurs dons naturels pour traquer leurs proies.

Autres classes. Les rôdeurs s'entendent bien avec les druides ainsi, d'une certaine manière, qu'avec les barbares. Ils ont souvent des mots avec les paladins, car bien que ces classes partageant les mêmes objectifs, leur style, leur approche, leur philosophie de la vie et leur apparence sont radicalement différents. N'étant pas habitués à se reposer sur les autres, les rôdeurs tolèrent aisément les aventuriers avec lesquels ils n'ont pas grand-

TABLE 3–16 : LE RÔDEUR

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	— Nombre de sorts par jour — 1er	2e	3e	4e
1	+1	+2	+2	+0	Empathie sauvage, 1er ennemi juré, pistage	—	—	—	—
2	+2	+3	+3	+0	Style de combat	—	—	—	—
3	+3	+3	+3	+1	Endurance	—	—	—	—
4	+4	+4	+4	+1	Compagnon animal	0	—	—	—
5	+5	+4	+4	+1	2e ennemi juré	0	—	—	—
6	+6/+1	+5	+5	+2	Science du style de combat	1	—	—	—
7	+7/+2	+5	+5	+2	Déplacement facilité	1	—	—	—
8	+8/+3	+6	+6	+2	Pistage accéléré	1	0	—	—
9	+9/+4	+6	+6	+3	Esquive totale	1	0	—	—
10	+10/+5	+7	+7	+3	3e ennemi juré	1	1	—	—
11	+11/+6/+1	+7	+7	+3	Maîtrise du style de combat	1	1	0	—
12	+12/+7/+2	+8	+8	+4	—	1	1	1	—
13	+13/+8/+3	+8	+8	+4	Camouflage	1	1	1	—
14	+14/+9/+4	+9	+9	+4	—	2	1	1	0
15	+15/+10/+5	+9	+9	+5	4e ennemi juré	2	1	1	1
16	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5	—	2	2	1	1
17	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	Discrétion totale	2	2	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6	—	3	2	2	1
19	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6	—	3	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	5e ennemi juré	3	3	3	3

chose en commun, comme les magiciens (sans cesse plongés dans leurs livres) et les prêtres (toujours à prêcher). Ils ne se sentent pas assez proches des autres pour s'offusquer de leur façon d'être.

Rôle. Le rôdeur est à sa place comme éclaireur et combattant en second. N'ayant ni l'armure lourde du guerrier, ni la robustesse du barbare, le rôdeur doit se concentrer sur les embuscades et les attaques à distance. La plupart des rôdeurs font de leur compagnon animal une sentinelle, un éclaireur ou un soutient au corps à corps.

Table 3–17 : ennemis jurés du rôdeur

Type (sous-type)	Exemple
Aberration	Tyrannœil
Animal	Ours
Créature artificielle	Golem
Créature magique	Bête éclipsante
Dragon	Dragon noir
Élémentaire	Traqueur invisible
Extérieur (Air)	Arrawak
Extérieur (Bien)	Ange
Extérieur (Chaos)	Démon
Extérieur (Eau)	Tojanida
Extérieur (Feu)	Salamandre
Extérieur (Loi)	Formien
Extérieur (Mal)	Diable
Extérieur (natif)	Tieffelin
Extérieur (Terre)	Xorn
Fée	Dryade
Géant	Ogre
Humanoïde (aquatique)	Homme-poisson
Humanoïde (elfe)	Elfe
Humanoïde (gnoll)	Gnoll
Humanoïde (gnome)	Gnome
Humanoïde (goblinoïde)	Hobgobelin
Humanoïde (halfelin)	Halfelin
Humanoïde (humain)	Humain
Humanoïde (nain)	Nain
Humanoïde (orque)	Orque
Humanoïde (reptilien)	Kobold
Humanoïde monstrueux	Minotaure
Mort-vivant	Zombi
Plante	Tertre errant
Vase	Cube gélatineux
Vermine	Araignée monstrueuse

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux rôdeurs.

Caractéristiques. La Dextérité est vitale pour le rôdeur car il porte souvent une armure légère. De plus, nombre de ses compétences sont basées sur cette caractéristique. La Force est importante, elle aussi, car il doit fréquemment combattre. Enfin, plusieurs compétences de rôdeur sont associées à la Sagesse et il lui faut avoir au moins une valeur de 14 dans cette caractéristique pour pouvoir lancer ses plus puissants sorts (une valeur de 11 lui est nécessaire pour lancer le moindre sort).

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d8.

Compétences de classe

Les compétences du rôdeur (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (exploration souterraine) (Int), Connaissances (géographie) (Int), Connaissances (nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Équitation (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Saut (For) et Survie (Sag). Voir le Chapitre 4 : les compétences, pour la description de toutes ces compétences.

Points de compétence au niveau 1 : (6 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 6 + modificateur d'Int

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de rôdeur :

Armes et armures. Le rôdeur est formé au maniement des armes courantes, des armes de guerre, ainsi que des boucliers (à l'exception des pavois). Il est formé au port des armures légères.

Empathie sauvage (Ext). Un rôdeur peut ajuster son comportement, son langage et ses expressions corporelles pour améliorer l'attitude d'un animal (comme un ours ou un varan). Cette aptitude suit les mêmes règles que les tests de Diplomatie joués pour modifier l'attitude d'une personne (voir page 74). Le résultat d'un test d'empathie sauvage est déterminé par 1d20 + le niveau du rôdeur + le modificateur de Charisme du rôdeur. L'attitude initiale des animaux domestiques est l'indifférence, tandis que les animaux sauvages sont généralement inamicaux.

Pour utiliser d'empathie sauvage, le rôdeur et l'animal doivent être en mesure de se voir et de l'étudier l'un l'autre, ce qui signifie qu'ils doivent se trouver à moins de 9 mètres de distance dans des conditions normales. Il faut en moyenne une minute pour influencer un animal de cette façon, mais comme pour la diplomatie, cela peut parfois prendre plus longtemps ou être plus rapide.

Cette aptitude peut aussi servir à un rôdeur pour influencer une créature magique dont la valeur d'Intelligence est de 1 ou 2 (comme un basilic ou un girallon), avec cependant un malus de –4 sur son test.

Ennemis jurés (Ext). Au niveau 1, le rôdeur choisit un type de créatures de la Table 3–17 : ennemis jurés du rôdeur. Pour avoir longuement étudié ses ennemis jurés et pour s'être exercé encore et encore aux techniques permettant de les vaincre, il bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie lorsqu'il les utilise contre des créatures de ce type. Il bénéficie également d'un bonus de +2 sur les jets de dégâts d'armes contre ces créatures.

Au niveau 5 et tous les cinq niveaux par la suite (c'est-à-dire aux niveaux 10, 15 et 20), le rôdeur peut choisir un nouvel ennemi juré sur la Table 3–17. De plus, il peut augmenter de +2 le bonus dont il bénéficie contre l'un de ses ennemis jurés (y compris celui qu'il vient de choisir s'il le désire). Par exemple, un rôdeur de niveau 5 a deux ennemis jurés, un contre lequel il a un bonus de +4 sur les tests de Bluff, Détection, Perception auditive, Psychologie et Survie et les jets de dégâts d'arme et un autre pour lequel le bonus n'est que de +2. Au niveau 10, le même rôdeur a trois ennemis jurés et il peut augmenter son bonus contre l'un d'eux de +2. Ses bonus seront alors soit de +4, +4 et +2, soit de +6, +2 et +2.

Lorsqu'un rôdeur choisit les Extérieurs ou les humanoïdes comme ennemi juré, il doit aussi choisir un sous-type associé, comme l'indique la table. Si une créature appartient à deux sous-types d'ennemi juré (par exemple, les démons sont à la fois du sous-type Chaos et Mal), les bonus ne se cumulent pas, le rôdeur ne profite que du plus élevé des deux. Voir le *Manuel des Monstres* pour plus d'informations sur les types de créatures.

Pistage. Le rôdeur reçoit gratuitement le don Pistage (voir page 98) en tant que don supplémentaire.

Style de combat (Ext). Au niveau 2, un rôdeur doit choisir entre le style de combat à deux armes et le style de combat à distance. Ce choix détermine quelques aptitudes de classe, mais ne limite en rien le rôdeur pour le choix de ses dons ou de ses pouvoirs spéciaux.

Si le rôdeur choisit le combat à deux armes, il peut se battre comme s'il possédait le don Combat à deux armes, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Si le rôdeur choisit le combat à distance, il peut se battre comme s'il possédait le don Tir rapide, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Le rôdeur ne doit porter aucune armure ou seulement une armure légère pour bénéficier de son style de combat. Il en perd tous les avantages s'il porte une arme intermédiaire ou lourde.

Endurance. Un rôdeur de niveau 3 reçoit gratuitement le don Endurance (voir page 95) en tant que don supplémentaire.

Compagnon animal (Ext). À partir du niveau 4, un rôdeur peut avoir un compagnon animal choisi dans la liste suivante : aigle, blaireau, chameau, cheval (léger ou lourd), chien de selle, chien, chouette, faucon, loup, poney, rat sanguinaire et serpent venimeux (petit ou de taille moyenne). Si la campagne se déroule entièrement ou partiellement dans un milieu aquatique, le MD peut ajouter les animaux suivant à cette liste : calmar, marsouin et requin de taille moyenne. Un compagnon animal suit loyalement

le personnage au cours de ses aventures au mieux de ses capacités. (Par exemple, une créature aquatique ne peut suivre un rôdeur sur terre et ne peut être choisi par un rôdeur n'habitant pas un milieu aquatique qu'avec des circonstances extraordinaire.) En tous cas, le rôle du compagnon animal est celui d'une monture, d'une sentinelle, d'un éclaireur ou d'un animal de chasse, mais pas celui d'un protecteur.

Cet aptitude fonctionne exactement comme celle de druide du même nom (voir page 33) si ce n'est que le niveau de druide effectif du personnage n'est que la moitié de son niveau de rôdeur. Par exemple, le compagnon animal d'un rôdeur de niveau 4 est équivalent à celui d'un druide de niveau 2. Un rôdeur peut choisir un compagnon animal hors-norme, au même titre qu'un druide, mais encore avec un niveau effectif divisé par deux. Par exemple, un rôdeur doit avoir atteint le niveau 8 ou plus pour choisir un compagnon animal hors-norme de la liste de niveau 4 de druide et s'il choisit l'un de ses animaux, son niveau de druide effectif sera réduit de –3, soit le niveau 1. Comme pour un druide, un rôdeur ne peut choisir un compagnon animal qui réduirait son niveau de druide effectif à 0 ou moins.

Sorts. Dès le niveau 4, un rôdeur peut lancer un petit nombre de sorts divins (du même type que ceux des druides, paladins et prêtres) appartenant à la liste de sorts de sa classe (voir page 195). Un rôdeur doit choisir et préparer ses sorts à l'avance (voir ci-dessous).

La Sagesse est la caractéristique primordiale des sorts de rôdeur. Pour préparer ou lancer un sort, un rôdeur doit avoir une valeur de Sagesse au moins égale à 10 + le niveau du sort (soit Sag 11 pour les sorts du 1er niveau, Sag 12 pour ceux du 2e niveau et ainsi de suite). Le DD des jets de sauvegarde contre ses sorts est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Sagesse du rôdeur.

Comme les autres lanceurs de sorts, le rôdeur ne peut lancer qu'un nombre de sorts donné de chaque niveau chaque jour. Son quota de sorts quotidiens est indiqué sur la Table 3–16 : le rôdeur. De plus, il reçoit des sorts en bonus si sa valeur de Sagesse est suffisamment élevée (voir la Table 1–1 : modificateurs de caractéristiques et sorts en bonus, page 8). Quand la Table 3–16 indique que le rôdeur peut lancer « 0 » sort d'un niveau de sort par jour (par exemple, les sorts de 1er niveau pour un rôdeur de niveau 4), il ne peut lancer que les sorts en bonus pour ce niveau que peut lui accorder une Sagesse élevée. Les rôdeurs ne bénéficient pas de sorts de domaines ou de pouvoirs accordés, contrairement aux prêtres.

Un rôdeur prépare et lance ses sorts comme un prêtre, si ce n'est qu'il est incapable de transformer spontanément ses sorts en sorts de *soins* ou de *blessure*. Un rôdeur peut lancer tous les sorts de la liste des sorts de rôdeur (page 195), à condition de pouvoir lancer des sorts de ce niveau, mais il doit choisir quels sorts préparer au cours de sa méditation quotidienne.

Jusqu'au niveau 3, le rôdeur n'a pas de niveau de lanceur de sorts. À partir du niveau 4, son niveau de lanceur de sorts est égal à la moitié de son niveau de rôdeur.

Science du style de combat (Ext). Au niveau 6, le rôdeur progresse dans son style de combat (à deux armes ou à distance). S'il a choisi le style de combat à deux armes au niveau 2, il peut maintenant se battre comme s'il possédait le don Science du combat à deux armes (voir page 100), même s'il n'en remplit pas les conditions.

S'il a choisi le style de combat à distance au niveau 2, il peut maintenant se battre comme s'il possédait le don Feu nourri (voir page 96), même s'il n'en remplit pas les conditions.

Comme précédemment, le rôdeur ne doit porter aucune armure ou seulement une armure légère pour bénéficier de son style de combat. Il en perd tous les avantages s'il porte une arme intermédiaire ou lourde.

Déplacement facilité (Ext). Un rôdeur de niveau 7 se déplace sans la moindre gêne dans toutes sortes de taillis, y compris les fourrés, les buissons (même épineux) et les autres zones de végétation dense. Il progresse normalement et ne subit aucun dégât. À noter toutefois que la végétation enchantée de manière à restreindre le mouvement continue de l'affecter.

Pistage accéléré (Ext). Un rôdeur de niveau 8 peut se déplacer à sa vitesse habituelle lorsqu'il suit une piste, sans subir le malus de –5 sur ses tests de Survie. Il ne subit qu'un malus de –10 (au lieu de –20) sur ses tests de Survie lorsqu'il se déplace au double de sa vitesse lorsqu'il suit une piste.

Esquive totale (Ext). L'agilité presque surhumaine d'un rôdeur de niveau 9 lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (comme c'est le cas pour une *boule de feu* ou le souffle enflammé d'un dragon rouge), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Un rôdeur portant une armure intermédiaire ou lourde, ou qui se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple) perd les avantages de d'esquive totale.

Maitrise du style de combat (Ext). Au niveau 11, le rôdeur maitrise totalement son style de combat (à deux armes ou à distance). S'il a choisi le style de combat à deux armes au niveau 2, il peut maintenant se battre comme s'il possédait le don Maîtrise du combat à deux armes (voir page 97), même s'il n'en remplit pas les conditions.

S'il a choisi le style de combat à distance au niveau 2, il peut maintenant se battre comme s'il possédait le don Science du tir de précision (voir page 101), même s'il n'en remplit pas les conditions.

Comme précédemment, le rôdeur ne doit porter aucune armure ou seulement une armure légère pour bénéficier de son style de combat. Il en perd tous les avantages s'il porte une arme intermédiaire ou lourde.

Camouflage (Ext). Un rôdeur de niveau 13 ou plus peut utiliser la compétence Discrétion même s'il ne bénéficie pas d'un abri ou de camouflage, à condition de se trouver sur un terrain de type naturel.

Discrétion totale (Ext). Un rôdeur de niveau 17 ou plus se trouvant sur un terrain de type naturel peut utiliser la compétence Discrétion même s'il est actuellement observé.

Exemple de rôdeur demi-elfe

Armure : armure de cuir cloutée (+3 à la CA, malus d'armure aux tests –1, vitesse de déplacement 9 m, 10 kg).

Armes : épée longue (1d8, crit. 19–20/x2, 2 kg, une main, tranchant).

Épée courte, main non-directrice (1d6, crit. 19–20/x2, 1 kg, légère, perforant).

Note : lorsqu'il combat à deux armes, le rôdeur subit un malus de –4 au jet d'attaque avec son épée longue et de –8 avec son épée courte. S'il bénéficie d'un bonus de Force, seule la moitié de ce dernier s'applique aux jets de dégâts des coups portés par l'épée courte, qu'il manie de sa main non-directrice. Le bonus s'applique normalement sur les jets de dégâts de l'épée longue.

Arc long (1d8, crit. x3, facteur de portée 30 m, 1,5 kg, perforant).

Compétences : choisissez un nombre de compétences égal à 6 + modificateur d'Int.

Compétences	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Survie	4	Sag	—
Discrétion	4	Dex	–1
Déplacement silencieux	4	Dex	–1
Perception auditive	4	Sag	—
Détection	4	Sag	—
Connaissances (nature)	4	Int	—
Escalade	4	For	–1
Premiers secours	4	Sag	—
Natation	4	For	–2
Fouille	4	Int	—

Don : Tir à bout portant.

Ennemi juré : créatures magiques.

Équipement : sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une paillasse, un sac, du silex et des amorces. Trois torches. Carquois de 20 flèches.

Richesse : 2d4 po.

ROUBLARD

Les nombreux roublards n'ont de commun que le nom de leur classe. Certains sont des voleurs sournois, d'autres des escrocs capables de rendre le pire mensonge crédible à force de boniments, d'autres encore mènent une carrière d'éclaireur, d'agent infiltré derrière les lignes ennemies, d'espion, de diplomate ou de gros bras. Tous sont des touche-à-tout, adaptables et pleins de ressources. Généralement, ils s'évertuent à se glisser là où personne ne veut d'eux : dans

les salles au trésor, les passages protégés par des pièges mortels, l'esprit d'un garde, ou la bourse des gens qu'ils croisent dans la rue.

Aventure. Quand les roublards partent à l'aventure, c'est avec la même motivation qui marque tous leurs actes : prendre tout ce qui peut leur tomber entre les mains. La plupart chassent les trésors, mais quelques-uns se contentent de l'expérience. Certains souhaitent devenir célèbres par leurs nobles actes, d'autres par leur bassesse et leur vilenie. Et beaucoup adorent relever les défis. Pour eux, la vie ne vaudrait pas la peine d'être vécue sans pièges ou systèmes d'alarme à désamorcer.

Profil. Les roublards ont des talents extrêmement variés. Même s'ils sont plus faibles que la majorité des autres classes au combat, ils connaissent les points faibles de leurs adversaires, et leurs attaques sournoises peuvent causer d'importants dégâts.

Ils sont dotés d'un sixième sens pour ce qui est d'échapper au danger. En acquérant de l'expérience, ils apprennent à développer l'art du déplacement furtif, de l'esquive et de l'attaque sournoise. De plus, même s'ils ne sont pas capables de faire directement usage de magie, ils peuvent imiter les lanceurs de sorts, ce qui leur permet d'utiliser parchemins, baguettes et autres objets magiques auxquels ils ne devraient normalement pas avoir accès.

Alignement. Les roublards n'ont pas d'idéaux ; ce sont des opportunistes qui vont là où les occasions sont les plus intéressantes. Ils sont plus souvent chaotiques que loyaux, mais leur grande diversité fait que l'on peut en trouver de n'importe quel alignement.

Religion. Les roublards vénèrent souvent Olidammara, dieu des voleurs, même s'ils ne sont pas connus pour leur piété. Ceux qui ont des visées malfaisantes prient parfois en secret Nérull, dieu de la mort, ou Érythnul, dieu des carnages. Certains se tournent également vers d'autres dieux et d'autres ne ressentent pas le besoin de bénéficier d'une assistance divine.

Antécédents. Une partie des roublards sont officiellement introduits au sein de la guilde de voleurs locale, d'autres sont des autodidactes ou ont appris tout ce qu'ils savent d'un mentor indépendant. Les roublards expérimentés ont bien souvent besoin d'un assistant pour surveiller leurs arrières, favoriser leur fuite et les prévenir en cas de danger. Au bout d'un temps, l'assistant finit toujours par se mettre à son compte, soit en trahissant son maître, soit parce que ce dernier se retrouve sous les verrous. Les roublards ne se considèrent pas comme confrères, sauf s'ils font partie de la même guilde ou s'ils ont reçu l'instruction du même mentor. En fait, ils font encore moins confiance aux autres roublards qu'au reste de leur groupe. Il faut dire qu'ils savent à quoi s'en tenir à leur sujet…

Races. Adaptables et souvent dénués de principes, les humains font de parfaits roublards. Halfelins, elfes et demi-elfes possèdent eux aussi toutes les qualités requises. Bien que moins fréquents, les roublards nains et gnomes sont renommés pour l'aisance avec laquelle ils désamorcent les pièges. Quant aux demi-orques, ils ont tendance à se diriger vers le grand banditisme et les spécialités leur permettant de faire usage de leur impressionnante musculature.

Les roublards sont nombreux chez les humanoïdes belliqueux, surtout chez les gobelins et les gobelours. Néanmoins, ceux qui apprennent leur métier dans les pays peu civilisés éprouvent souvent de grandes difficultés à désamorcer ou à ouvrir les mécanismes complexes (piège, serrures).

Autres classes. Les roublards adorent et détestent en même temps faire équipe avec des aventuriers venus d'autres horizons. D'un côté, ils apprécient particulièrement d'être protégés derrière les guerriers ou les magiciens, mais il y a des moments où ils aimeraient que tout le monde soit aussi discret et patient qu'eux. Ils se méfient également de ceux qui ont de grands principes, comme les paladins. Lorsque leur compagnie est inévitable, les roublards essayent de leur prouver leur utilité.

Rôle. La place d'un roublard au sein de son équipe dépend énormément de son choix de compétences. Mais qu'ils soient arnaqueurs charismatiques, cambrioleurs rusés ou combattants agiles, tous les roublards ont des points communs. Il leur est difficile de tenir longtemps au corps à corps, et ils préfèrent donc les attaques en embuscade ou à distance. Sa discrétion et son aptitude de recherche des pièges fait de cette classe l'un des meilleurs éclaireurs possibles.

Lidda

Illus. de J. Foster

Table 3–18 : le roublard

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+0	+2	+0	+0	Attaque sournoise (+1d6), recherche des pièges
2	+1	+3	+0	+0	Esquive totale
3	+2	+3	+1	+1	Attaque sournoise (+2d6), sens des pièges (+1)
4	+3	+4	+1	+1	Esquive instinctive
5	+3	+4	+1	+1	Attaque sournoise (+3d6)
6	+4	+5	+2	+2	Sens des pièges (+2)
7	+5	+5	+2	+2	Attaque sournoise (+4d6)
8	+6/+1	+6	+2	+2	Esquive instinctive supérieure
9	+6/+1	+6	+3	+3	Attaque sournoise (+5d6), sens des pièges (+3)
10	+7/+2	+7	+3	+3	Pouvoir spécial
11	+8/+3	+7	+3	+3	Attaque sournoise (+6d6)
12	+9/+4	+8	+4	+4	Sens des pièges (+4)
13	+9/+4	+8	+4	+4	Attaque sournoise (+7d6), pouvoir spécial
14	+10/+5	+9	+4	+4	—
15	+11/+6/+1	+9	+5	+5	Attaque sournoise (+8d6), sens des pièges (+5)
16	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Pouvoir spécial
17	+12/+7/+2	+10	+5	+5	Attaque sournoise (+9d6)
18	+13/+8/+3	+11	+6	+6	Sens des pièges (+6)
19	+14/+9/+4	+11	+6	+6	Attaque sournoise (+10d6), pouvoir spécial
20	+15/+10/+5	+12	+6	+6	—

INFORMATIONS TECHNIQUES

Les informations suivantes s'appliquent aux roublards.

Caractéristiques. La Dextérité confère au roublard une protection dont il a bien besoin en raison de son armure légère. La Dextérité, l'Intelligence et la Sagesse sont cruciales pour de nombreuses compétences. Une valeur d'Intelligence élevée a pour second avantage de lui offrir plus de points de compétence, que le personnage pourra utiliser pour diversifier ses talents.

Alignement. Au choix.

Dés de vie. d6.

Compétences de classe

Les compétences du roublard (et la caractéristique dont chacune dépend) sont : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (folklore local) (Int), Contrefaçon (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Équilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Évasion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For) et Utilisation d'objets magiques (Cha). Voir le Chapitre 4 : les compétences, pour la description de toutes ces compétences.

Points de compétence au niveau 1 : (8 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 8 + modificateur d'Int

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe de roublard :

Armes et armures. Le roublard est formé au maniement de toutes les armes courantes, ainsi que celui de l'arbalète de poing, l'arc court (normal et composite), l'épée courte, la matraque et la rapière. Il est également formé au port des armures légères mais pas au maniement des boucliers.

Attaque sournoise. Lorsqu'un roublard attaque son adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, il peut lui infliger des dégâts supplémentaires en touchant un point sensible. C'est-à-dire qu'il inflige des dégâts supplémentaires si sa cible se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait un ou pas) ou qu'elle est prise en tenaille par le roublard et un compagnon. Les dégâts supplémentaires se montent à 1d6 points au niveau 1, et ils augmentent de 1d6 points de plus tous les niveaux impairs. Si le roublard obtient un coup critique sur une attaque sournoise, ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés (voir la Table 8–5 : modificateurs au jet d'attaque, et la Table 8–6 : modificateurs à la CA, page 151, pour avoir la liste des situations de combat où un individu perd son bonus de Dextérité à la CA).

Une attaque à distance ne peut se transformer en attaque sournoise que si la cible se trouve à 9 mètres ou moins ; au-delà, le roublard ne peut pas faire preuve d'une précision suffisante. (Notez qu'il est impossible de prendre en tenaille à l'aide d'une arme à distance.)

Pour peu qu'il utilise une matraque ou qu'il frappe à mains nues, le personnage peut également porter une attaque sournoise infligeant des dégâts non-létaux. Il ne peut pas choisir cette option avec une arme occasionnant des dégâts létaux (même à –4 au jet d'attaque, comme l'indique Dégâts non-létaux, page 146), car une telle utilisation est contraire à l'attaque sournoise (qui l'oblige justement à tirer la quintessence de son arme, et non à retenir son coup).

Le roublard ne peut tenter une attaque sournoise que contre un adversaire dont il peut toucher les organes vitaux, ce qui n'est pas le cas des créatures artificielles, des morts-vivants, des plantes ou des vases, ainsi que des créatures intangibles ou immunisées contre les coups critiques. Le personnage doit voir sa cible et être capable d'atteindre l'organe vital qu'il vise. Il ne peut pas tenter d'attaque sournoise si son adversaire bénéficie d'un camouflage (voir page 151) ou si grand que le personnage ne peut toucher ses organes vitaux.

Recherche des pièges. Seul un roublard peut utiliser la compétence Fouille pour localiser les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Les pièges non magiques mais particulièrement complexes ont un DD au moins égal à 20. Quant aux pièges magiques, leur DD est égal à 25 + niveau du sort entrant dans leur conception.

De même, seul un roublard peut utiliser la compétence Désamorçage/sabotage pour désarmer les pièges magiques qu'il a repérés. Là encore, un piège magique a généralement un DD de 25 + niveau du sort entrant dans sa conception.

Si le personnage obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/sabotage, il étudie le piège avec tant de rigueur qu'il a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher.

Esquive totale (Ext). L'agilité presque surhumaine d'un roublard de niveau 2 lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (comme c'est le cas pour une *boule de feu* ou le souffle enflammé d'un dragon rouge), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Un roublard portant une armure intermédiaire ou lourde, ou qui se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple) perd les avantages de d'esquive totale.

Sens des pièges (Ext). À partir du niveau 3, le roublard acquiert un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges. Ces bonus augmentent de +1 tous les 3 niveaux de roublard supplémentaires (+2 au niveau 6, +3 au niveau 9, +4 au niveau 12, +5 au niveau 15 et +6 au niveau 18). Les bonus de sens des pièges de plusieurs classes se cumulent entre eux.

Esquive instinctive. Dès le niveau 4, le roublard peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).

Si un roublard possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe (comme dans le cas d'un roublard possédant au moins 2 niveaux de barbare), il obtient l'esquive instinctive supérieure (voir ci-dessous) au lieu de l'esquive instinctive.

Esquive instinctive supérieure (Ext). Au niveau 8, le roublard ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que s'ils venaient tous de la même direction. Les autres roublards ne peuvent plus lui porter des attaques sournoises en le prenant en tenaille, à moins d'avoir au moins 4 niveaux de roublard de plus que le personnage n'en a lui-même.

Si un personnage possède déjà l'aptitude d'esquive instinctive grâce à une autre classe, il obtient l'esquive instinctive supérieure dès le niveau 4 de roublard et les niveaux des différentes classes proposant cette aptitude se cumulent pour déterminer le niveau de roublard nécessaire pour le prendre en tenaille.

Pouvoirs spéciaux. Au niveau 10, puis tous les 3 niveaux suivant (soit 13, 16 et 19), le roublard obtient un pouvoir spécial qu'il choisit sur la liste suivante :

Attaque handicapante (Ext). Un roublard possédant ce pouvoir peut porter des attaques sournoises tellement précises que ses coups handicapent ses adversaires. Un adversaire blessé par une attaque sournoise portée par le roublard subit un affaiblissement temporaire de 2 points de Force. Les points perdus de la sorte reviennent au rythme de 1 par jour.

Esprit fuyant (Ext). Ce pouvoir représente l'aisance avec laquelle de nombreux roublards parviennent à échapper aux effets magiques cherchant à les contrôler. Chaque fois que le personnage est pris pour cible par un sort ou effet de l'école des enchantements et qu'il rate son jet de sauvegarde, il peut en tenter un second 1 round plus tard (avec le même DD). Il n'a droit qu'à une deuxième chance par attaque.

Esquive extraordinaire (Ext). Ce pouvoir ressemble à esquive totale, mais l'agilité du roublard lui permet d'échapper au danger avec encore plus d'aisance, et les dégâts infligés par une attaque telle qu'une *boule de feu* ou un souffle de dragon rouge sont réduits de moitié même s'il rate son jet de Réflexes (s'il le réussit, il l'esquive totalement). Un roublard qui se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple) perd les avantages de l'esquive extraordinaire.

Maîtrise des compétences. Le roublard est tellement sûr de lui qu'il peut utiliser ses compétences sans trembler dans les cas extrêmes. Il sélectionne un nombre de compétences égal à 3 + son modificateur d'Intelligence. Chaque fois qu'il se sert de l'une d'elles, il peut faire 10 même en situation de stress

ou lorsqu'il est distrait. Il peut prendre ce pouvoir spécial à plusieurs reprises, en choisissant à chaque fois de nouvelles compétences.

Opportunisme (*Ext*). Une fois par round, le roublard peut tenter une attaque d'opportunité contre une créature venant juste d'être touchée par un autre personnage. Cette attaque prend la place de celle à laquelle il a droit lors du round. Même si le personnage a pris le don Attaques réflexes, il ne peut pas faire appel à ce pouvoir spécial plus d'une fois par round.

Roulé-boulé (*Ext*). Le roublard peut accompagner les coups mortels et ainsi encaisser moins de dégâts. Une fois par jour, alors qu'il vient d'être touché par une attaque qui le ferait tomber à 0 pv ou moins (mais pas s'il est victime d'un sort ou d'un pouvoir spécial), il peut tenter d'exécuter un roulé-boulé afin de réduire la violence du coup. Il effectue un jet de Réflexes (DD = points de dégâts encaissés) et, en cas de succès, les dégâts qu'il devait encaisser sont réduits de moitié. Pour tenter cette manœuvre désespérée, il doit voir venir l'attaque et pouvoir réagir (c'est impossible s'il se retrouve dans une situation où il perd son bonus de Dextérité à la CA). Comme ce type d'attaque n'autorise pas un jet de Réflexes pour demi-dégâts, le pouvoir d'esquive totale du roublard ne lui est d'aucune utilité dans un tel cas de figure.

Don. Un roublard peut choisir un don supplémentaire plutôt qu'un pouvoir spécial.

Exemple de roublard halfelin

Armure : armure de cuir (+2 à la CA, vitesse de déplacement 6 m, 3,75 kg).

Armes : épée courte (1d4, crit. 19–20/x3, 0,5 kg, légère, perforant).

Arbalète légère (1d6, crit. 19–20/x2, facteur de portée 24 m, 1 kg, perforant).

Dague (1d3, crit. 19–20/x2, facteur de portée 3 m, 250 g, légère, perforant).

Compétences : choisissez un nombre de compétences égal à 8 + modificateur d'Int.

Compétences	Degré de maîtrise	Caractéristique	Malus d'armure aux tests
Déplacement silencieux	4	Dex	0
Discrétion	4	Dex	0
Détection	4	Sag	—
Perception auditive	4	Sag	—
Fouille	4	Int	—
Désamorçage/sabotage	4	Int	—
Crochetage	4	Dex	—
Escalade	4	For	0
Utilisation d'objets magiques	4	Cha	—
Escamotage	4	Dex	0
Décryptage	4	Int	—
Bluff	4	Cha	—
Intimidation	4	Cha	—

Don : Science de l'initiative.

Équipement : sac à dos contenant une outre d'eau, des rations de survie (un jour), une paillasse, un sac, du silex et des amorces. Outils de cambrioleur. Lanterne à capote et 3 flasques d'huile. Carquois de 10 carreaux d'arbalète.

Richesse : 4d4 po.

EXPÉRIENCE ET NIVEAU

Les points d'expérience (PX) mesurent la connaissance acquise par un personnage au cours de ses aventures et à quel rythme sa puissance s'accroît. On gagne des PX en terrassant des monstres et autres adversaires. À la fin du scénario, le MD en distribue un certain nombre aux différents personnages, selon leurs mérites et accomplissements au cours de la partie. Les personnages cumulent les PX d'une aventure à l'autre. Lorsqu'ils en ont accumulé suffisamment, leur niveau global augmente (voir Table 3–2 : expérience et avantages liés au niveau, page 22).

Monter de niveau. Quand le total de PX du personnage atteint le minimum requis pour le niveau global supérieur (voir Table 3–2), il « monte de niveau ». Par exemple, dès que Tordek aura accumulé 1 000 PX ou plus, il passera au niveau 2. Après cela, il lui faudra atteindre un total de 3 000 PX (soit 2 000 de plus que précédemment) pour prétendre au niveau 3. Monter de niveau procure immédiatement un certain nombre d'avantages (voir ci-après).

On ne peut gagner qu'un niveau à la fois. Si, pour une raison exceptionnelle, un personnage engrange au cours d'une aventure suffisamment de PX pour monter de plusieurs niveaux d'un coup, il ne gagne qu'un seul niveau et son total est réduit de manière à se trouver à 1 PX du niveau supérieur. Considérons par exemple que Tordek ait 5 000 PX (il ne lui en manque que 1 000 pour atteindre le niveau 4) et qu'il en gagne 6 000 d'un coup. Son total de 11 000 PX devrait normalement lui permettre de prétendre directement au niveau 5. Au lieu de cela, sa progression est stoppée au niveau 4 et ses PX sont réduits à 9 999.

Entrainement et formation. Entre deux aventures, les personnages passent leur temps à s'entraîner, étudier ou exercer leurs talents. Cela leur permet de ne pas perdre la main et de travailler ce qu'ils ont appris en aventure. Si, pour une raison ou une autre, un personnage se trouve dans l'incapacité de s'entraîner pendant une longue période, le MD est en droit de réduire ses récompenses en PX, voire d'amputer son total actuel.

Niveau épique. Les règles concernant les personnages supérieurs au niveau 20 (y compris les personnages multiclassés dont le niveau global dépasse cette limite) sont détaillées dans le *Guide du Maître*.

PROGRESSION EN NIVEAUX

La description de chaque classe de personnage est accompagnée d'une table indiquant les gains du personnage lorsque son niveau augmente. Voici les modifications auxquelles il faut procéder (dans cet ordre) quand un personnage gagne un niveau.

1. Choix de la classe. La plupart des personnages sont monoclassés. Lorsqu'ils montent de niveau, la progression se fait automatiquement. Par contre, dans le cas des personnages multiclassés (ou de ceux qui désirent acquérir une nouvelle classe), c'est au joueur de décider quelle classe progresse, l'autre (ou les autres) restant à son niveau actuel (voir Personnages multiclassés, page 59).

2. Bonus de base à l'attaque. Le bonus de base à l'attaque des guerriers, barbares, paladins et rôdeurs augmente d'un point (+1) à chaque niveau. Pour les autres classes, cette progression est plus lente. Si le bonus de base à l'attaque du personnage évolue, il faut le noter sur la feuille de personnage.

3. Bonus de base aux sauvegardes. Tout comme le bonus de base à l'attaque, les bonus de base aux sauvegardes augmentent en fonction du niveau du personnage. Consultez la Table 3–1 : bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes, page 22 pour vérifier si l'un ou l'autre des bonus a augmenté d'un point (+1). Certains augmentent tous les niveaux pairs, d'autres tous les trois niveaux.

4. Valeurs de caractéristique. Quand le personnage atteint les niveaux 4, 8, 12, 16 et 20, il gagne un point dans l'une de ses caractéristiques, au choix du joueur (les caractéristiques peuvent dépasser 18). Pour les personnages multiclassés, c'est le niveau global qui compte, pas celui de telle ou telle classe.

Si le modificateur de Constitution du personnage augmente d'un point (voir Table 1–1 : modificateurs de caractéristique et sorts en bonus, page 8), il faut ajouter à son total de points de vie un nombre égal à son niveau précédent. Par exemple, si la Constitution d'un personnage passe de 11 à 12 au niveau 4, son total de points de vie augmente de trois points (+3). Cette modification a lieu avant d'ajouter les points de vie correspondant au niveau gagné (à l'étape suivante).

5. Points de vie. Jetez un dé de vie, appliquez-y le modificateur de Constitution de votre personnage et ajoutez le résultat obtenu à son total de points de vie. Même si sa Constitution lui impose un malus et si le résultat modifié du jet de dé est inférieur ou égal à 0, il gagne au moins 1 point de vie chaque fois qu'il monte d'un niveau.

6. Points de compétence. Chaque personnage gagne également un certain nombre de points de compétence qui est indiqué dans la description de sa classe. Pour une compétence de classe, chacun de ces points permet d'augmenter le degré de maîtrise de 1 et le degré maximal est fixé au niveau global du personnage + 3. Pour les compétences hors classe, un point ne correspond qu'à un demi-degré de maîtrise et le degré maximal est limité à la moitié de celui d'une compétence de classe (n'arrondissez pas les fractions). Voir la Table 3–2 : expérience et avantages liés au niveau, page 22.

Lorsqu'un personnage a poussé l'une de ses compétences au maximum (en lui attribuant autant de points que possible), il n'est pas nécessaire de calculer son degré de maîtrise maximum. Quand le personnage gagne un niveau, il suffit d'attribuer 1 point (et un seul) à cette compétence pour continuer à la faire progresser (s'il s'agit d'une compétence hors classe, ce point permet de progresser d'un demi-degré de maîtrise).

Souvenez-vous qu'on achète les compétences en tant que personnage de la classe dans laquelle on monte d'un niveau, et donc que seules les compétences de classe de cette classe comptent effectivement comme des compétences de classe, quelles que soient les autres classes du personnage.

Le modificateur d'Intelligence du personnage affecte le nombre de points de compétence qu'il gagne à chaque niveau (voir Table 1–1 : modificateurs de caractéristique et sorts en bonus, page 8). Cela tient compte du fait que les individus intelligents apprennent plus rapidement que les autres. On utilise la valeur d'Intelligence actuelle du personnage pour déterminer son nombre de points de compétence, en tenant compte de tous les changements permanents (comme les bonus innés, la diminution de caractéristique ou une augmentation d'Intelligence obtenue à l'étape 4, ci-dessus), mais en ignorant les changements temporaires (comme l'affaiblissement de caractéristique ou les bonus d'altération obtenus grâce à un sort ou un objet magique, comme un *bandeau d'Intelligence*).

7. **Dons.** Dès le niveau 3 et tous les trois niveaux par la suite (6, 9, 12, 15 et 18), le personnage gagne un nouveau don, au choix (voir Table 5–1 : dons, page 90). Le personnage doit remplir les conditions exigées pour un don pour le choisir. Comme pour les caractéristiques, c'est le niveau global qui compte dans le cas des personnages multiclassés, et non celui de telle ou telle classe.

8. **Sorts.** Les personnages faisant usage de magie acquièrent la faculté de lancer de plus en plus de sorts à mesure de leur progression. Chaque classe de lanceurs de sorts a sa propre table (« Nombre de sorts par jour ») indiquant le nombre de bases de sorts par niveau que le personnage peut lancer (sans tenir compte des sorts en bonus liés à une valeur élevée dans la caractéristique primordiale). Pour plus de détails, référez-vous à la description de chaque classe dans ce chapitre.

9. **Aptitudes de classe.** Il suffit ensuite de consulter la table de progression du personnage dans ce chapitre pour voir s'il bénéficie de nouveaux avantages. Nombre de personnages gagnent ainsi des attaques spéciales ou des pouvoirs spéciaux au fur et à mesure que leur expérience augmente.

PERSONNAGES MULTICLASSES

Au fil des niveaux, un personnage peut ajouter de nouvelles classes à celle qu'il a choisie en début de carrière, faisant de lui un personnage multiclassé. Les pouvoirs et aptitudes de toutes ses classes s'additionnent, ce qui lui permet de se diversifier, mais aux dépens de sa classe d'origine.

MULTICLASSAGE ET NIVEAU

En règle générale, les attributs d'un personnage multiclassé sont la somme de ceux que lui procure l'ensemble de ses classes.

Niveau. On appelle « niveau global » la somme des niveaux d'un personnage multiclassé. (L'expression « personnage de niveau 1 » concerne le niveau global.) Le niveau global sert pour déterminer l'acquisition de nouveaux dons et l'augmentation des valeurs de caractéristique (voir la Table 3–2 : expérience et avantages liés au niveau, page 22).

Le « niveau de classe » indique sa progression dans une classe donnée. (L'expression « barde de niveau 1 » concerne le niveau de classe.) Pour les personnages monoclassés (i.e. ne possédant qu'une seule classe), le niveau global est égal au niveau de classe.

Points de vie. Un personnage qui monte un niveau d'une de ses classes obtient les points de vie associés, qui s'ajoutent à son total précédent. Ainsi, Lidda la halfeline a débuté sa carrière avec quatre niveaux de roublarde, puis a choisi deux niveaux de magicien. En tant que roublarde 4/ magicienne 2, son total de points de vie est de 6 + 1d6 + 1d6 + 1d6 + 1d4 + 1d4.

Bonus de base à l'attaque. On ajoute les bonus de base à l'attaque de chaque classe pour obtenir le bonus de base total. Si le résultat est supérieur ou égal à +6, l'aventurier a droit à plusieurs attaques par round. Pour en connaître le nombre et le bonus de chacune, consultez la Table 3–1 : bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes, page 22. Par exemple, un roublard 6/magicien 4 bénéficie d'un bonus de base à l'attaque de +6 (+4 en tant que roublard et +2 en tant que magicien), ce qui lui donne droit à une seconde attaque à +1 (il suffit de chercher un bonus de +6 sur la Table 3–1 pour trouver en réalité +6/+1). Le personnage peut donc attaquer deux fois par round, alors que, pris indépendamment, ses deux bonus (+4 et +2) ne l'auraient pas autorisé à le faire.

Jets de sauvegarde. Pour chaque catégorie de sauvegarde, on ajoute les bonus de base de chaque classe pour obtenir le bonus de base total. Par exemple, un roublard 7/magicien 4 aura un bonus de base de Réflexes de +6 (+5 en tant que roublard et +1 en tant que magicien), de +3 pour la Vigueur (+2 et +1) et de +6 pour la Volonté (+2 et +4).

Compétences. Si une compétence est une compétence de classe pour au moins une des classes d'un personnage multiclassé, alors son degré de maîtrise maximal pour cette compétence est égal à son niveau global +3.

Si une compétence est une compétence hors classe pour toutes les classes d'un personnage, alors son degré de maîtrise maximal pour cette compétence est égal à la moitié du calcul précédent (sans arrondir).

Ainsi, un roublard 7/magicien 4 (dont le niveau global est de 11) peut atteindre un degré de maîtrise de 14 dans n'importe quelle compétence de roublard ou de magicien. Pour une compétence hors classe à la fois pour les roublards et les magiciens, le degré de maîtrise maximal est de 7.

Aptitudes de classe. Un personnage multiclassé acquiert toutes les aptitudes de ses différentes classes, ainsi que les handicaps qui les accompagnent. (*Exception* : un aventurier décidant de prendre un niveau de barbare ne devient pas subitement illettré.) Notez toutefois que certaines aptitudes d'une classe sont plus ou moins compatibles avec les compétences ou aptitudes d'une autre classe. Par exemple, même si les roublards sont formés au port des armures légères, un roublard/magicien subit tout de même le risque d'échec des sorts profanes d'une armure de cuir.

Dans le cas particulier du renvoi ou de l'intimidation des morts-vivants, les prêtres et les paladins ont le même pouvoir. Lorsqu'il atteint le niveau 4 de paladin, un paladin/prêtre a un niveau de prêtre effectif égal à son niveau de prêtre + son niveau de paladin –3. Par exemple, un paladin 5/prêtre 4 renvoi les morts-vivants comme un prêtre de niveau 6.

Dans le cas particulier de l'esquive instinctive, les barbares expérimentés et les roublards expérimentés ont le même pouvoir. Lorsqu'un barbare/roublard acquiert cette aptitude une deuxième fois (grâce à sa seconde classe), il obtient l'esquive instinctive supérieure, à condition de ne pas déjà en bénéficier. Les niveaux de barbares et de roublards se cumulent entre eux pour déterminer le niveau de roublard nécessaire pour prendre le personnage en tenaille. Par exemple, un barbare 2/roublard 4 ne peut être pris en tenaille que par un roublard de niveau 10 ou plus.

Dans le cas particulier de l'appel de familier, l'ensorceleur et le magicien ont le même pouvoir. Un magicien/ensorceleur additionne ses deux niveaux pour déterminer la CA, l'Intelligence et les pouvoirs spéciaux de son familier.

Dons. Un personnage multiclassé acquiert un nouveau don chaque fois que son niveau global atteint un multiple de trois, et ce sans considération du niveau qu'il a atteint dans chaque classe individuellement (voir la Table 3–2 : expérience et avantages liés au niveau, page 22).

Augmentation de caractéristiques. Un personnage multiclassé gagne 1 point de caractéristique chaque fois que son niveau global atteint un multiple de quatre, et ce sans considération du niveau qu'il a atteint dans chaque classe individuellement (voir la Table 3–2 : expérience et avantages liés au niveau, page 22).

Sorts. L'aventurier cumule les sorts dus à toutes ses classes de pratiquant de la magie. Ainsi, un rôdeur/druide suffisamment expérimenté peut préparer le sort *protection contre les énergies destructives* dans chacune de ses classes. Comme la durée de ce sort dépend du niveau de classe, le joueur doit indiquer si son personnage le prépare et le lance en tant que rôdeur ou que druide.

L'AJOUT D'UNE DEUXIÈME CLASSE

Chaque fois qu'un personnage monoclassé gagne un niveau, il a le choix entre poursuivre normalement sa progression et démarrer une autre classe au niveau 1. (On ne peut prendre deux fois le niveau 1 d'une même classe, même si cela permet de choisir des aptitudes de classes différentes, comme

deux sélections différentes de domaines de prêtre.) Le MD peut limiter les choix en fonction des restrictions éventuelles qu'il souhaite imposer à l'entraînement et aux multiclassages possibles. Par exemple, il est possible que l'aventurier doive commencer par trouver un mentor qui acceptera de lui enseigner les rudiments de sa nouvelle classe. Le MD peut également demander au joueur quelle classe son personnage « travaille » avant d'appliquer le changement pour que le personnage ait le temps de s'exercer en cours d'aventure.

Le personnage acquiert tous les avantages procurés par sa nouvelle classe au niveau 1 : bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes, compétences de classe, maniement des armes ou des boucliers et port des armures, sorts, aptitudes de classe et points de vie (sous la forme d'un dé de vie correspondant à la nouvelle classe). Il gagne également le nombre de points de compétence d'un niveau additionnel pour sa nouvelle classe (et pas ce nombre x 4, comme lorsque le niveau global est de 1).

Le fait de changer de classe ne procure pas tout à fait les mêmes avantages que celui de commencer sa carrière dans la même classe. En effet, certains des avantages prodigués aux personnages débutants (comme le nombre de points de compétences quadruplé) représentent leur entraînement préalable pendant leur jeunesse. Voici les avantages réservés à un personnage débutant et que l'on n'obtient pas en se multiclassant :

- Maximum de points de vie sur le premier dé de vie.
- Quatre fois plus de points de compétence au niveau 1.
- Équipement de départ.
- Richesse de départ.

PROGRESSION EN NIVEAUX

Chaque fois qu'un personnage multiclassé gagne un niveau, il peut augmenter son niveau actuel dans l'une de ses classes ou choisir une nouvelle classe au niveau 1.

S'il choisit d'améliorer l'une de ses classes existantes, il acquiert tous les avantages habituels : un nouveau dé de vie, augmentation possible de ses bonus de base à l'attaque et aux sauvegardes (selon sa classe et le niveau qu'il atteint), nouveaux points de compétence, nouveaux sorts et éventuellement nouvelles aptitudes de classe (une fois encore, selon la classe et le niveau).

Les points de compétence doivent être dépensés en accord avec la classe qui vient de gagner un niveau (voir la Table 4–1 : nombre de points de compétence par niveau, page 62). De la même manière, les compétences achetées sur la Table 4–2 : compétences le sont au prix demandé pour la classe en question.

PX ET PERSONNAGES MULTICLASSÉS

Il est difficile de maîtriser plusieurs classes à la perfection. En termes de jeu, selon sa race et ses classes, l'aventurier risque de perdre des PX en se multiclassant.

Niveaux équilibrés. Si tous les niveaux du personnage sont identiques à un niveau près, il est capable d'équilibrer son temps d'entraînement entre toutes ses classes sans perdre de points d'expérience. Par exemple, un magicien 4/roublard 3 ne subit aucun malus, pas plus qu'un guerrier 2/magicien 2/roublard 3.

Niveaux déséquilibrés. Par contre, si deux classes du personnage sont différentes d'au moins deux niveaux, il devient beaucoup plus dur pour lui de s'entraîner à la mesure des besoins de chaque classe. Il subit alors un malus de –20 % aux PX pour chaque classe éloignée de plus d'un niveau de sa classe de plus haut niveau. Ce malus s'applique dès que le décalage apparaît. Par exemple, un magicien 4/roublard 3 ne subit aucun malus. Par contre, s'il passe au niveau 5 de magicien, il se retrouve avec un malus de –20 % aux PX, qui ne disparaîtra que s'il comble l'écart en gagnant un niveau de roublard.

Races et points d'expérience pour personnages multiclassés. La classe de prédilection de chaque race (voir la description de chacune dans le Chapitre 2 : les races) n'est pas prise en compte pour ce qui est de déterminer si le personnage subit ou non un malus de PX. On oublie purement et simplement cette classe dans le calcul. Par exemple, Pengola est un gnome roublard 9/barde 2 (son niveau global est de 11). Le barde est la classe de prédilection des gnomes, Pengola ne subit donc aucun malus de PX (on le considère juste comme un roublard). Imaginons maintenant qu'il passe au niveau 12 et qu'il prenne son premier niveau de guerrier. Du coup, il perd 20% de ses futurs PX car son niveau de guerrier (1) est bien trop bas par rapport à son niveau de roublard (9). S'il gagne 1200 PX lors de sa prochaine aventure, il n'en recevra donc que 80% de ce total, soit 960 PX. Et si jamais, au niveau 13, il décide de commencer une carrière de prêtre, son malus aux PX passe à –40 %, et ainsi de suite.

Voyons un autre exemple : Agator est un nain guerrier 7/prêtre 2. Il ne subit aucun malus aux PX car le guerrier est la classe de prédilection des nains, et elle ne compte pas pour déterminer si ses classes sont équilibrées. Il continuera de ne pas en subir s'il décide de débuter une carrière de roublard, puisque ses classes de prêtre et de roublard sont équilibrées. Dans ce cas, c'est la classe de prêtre qui est considérée comme la classe de plus haut niveau de l'aventurier.

La classe de plus haut niveau d'un humain ou d'un demi-elfe est considérée comme sa classe de prédilection.

UN EXEMPLE DE MULTICLASSAGE

Lidda, roublarde de niveau 4, décide de devenir magicienne afin d'augmenter ses possibilités. Elle trouve un mentor qui lui prodigue l'enseignement nécessaire et passe autant de temps que possible à regarder par-dessus l'épaule de Mialyë (la magicienne du groupe) lorsque celle-ci prépare ses sorts chaque matin. Quand Lidda arrive à un total de 10 000 PX, son niveau global monte à 5. Mais au lieu de passe roublarde de niveau 5, elle préfère devenir roublarde/magicienne de niveau 4/1. Elle ne gagne donc pas les avantages que lui aurait apportés un nouveau niveau de roublarde, mais gagne à la place ceux associés au niveau 1 de magicienne : 1d4 points de vie, un bonus de +2 aux jets de Volonté et 4 points de compétences (2 pour son niveau de magicienne + 2 en raison de sa valeur d'Intelligence de 14) qu'elle doit dépenser en tant que magicienne. Ces avantages s'ajoutent à ceux qu'elle possédait déjà. Son bonus de base à l'attaque n'augmente pas, pas plus que son bonus de base de Réflexes et de Vigueur (dans les trois cas, sa nouvelle classe lui confère un modificateur de +0). Elle acquiert le grimoire et les sorts d'un magicien de niveau 1, mais dans le même temps, ses aptitudes de roublarde restent au point mort. Elle a bien évidemment la possibilité d'utiliser ses 4 nouveaux points de compétence pour améliorer ses compétences de roublarde, mais cela risque de lui coûter cher : 2 points pour augmenter son degré de maîtrise de 1 point si ces compétences ne sont pas également liées à la classe de magicien. (Les exceptions sont l'Artisanat et les Professions, puisque que ce sont des compétences communes aux deux classes.)

Avec un total de 15 000 PX, Lidda devient un personnage de niveau 6. Elle décide de poursuivre ses études de magicienne et de passer niveau 2 dans cette classe. Elle gagne 1d4 pv, ses bonus de base à l'attaque et aux jets de Volonté augmentent d'un point (+1), elle bénéficie de 4 nouveaux points de compétence et elle peut désormais lancer un sort du niveau 0 et un du 1er niveau en plus de ceux auxquels elle avait droit (voir la Table 3–10 : le magicien). Dans le même temps, son statut de personnage de niveau 6 (4+2) lui permet d'acquérir son troisième don (voir la Table 3–2 : expérience et avantages liés au niveau).

Lidda est donc un personnage de niveau 6 dont les classes se répartissent de la façon suivante : roublarde de niveau 4 et magicienne de niveau 2. Elle lance ses sorts comme une magicienne de niveau 2 et porte des attaques sournoises comme une roublarde de niveau 4. Son bonus de base à l'attaque est meilleur que celui d'un autre roublard de même niveau, car son apprentissage de magicienne lui a permis de s'améliorer dans ce domaine (+1). Son bonus de base de Réflexes est égal à +4 (+4 grâce à son niveau de roublarde et +0 grâce à sa classe de magicienne), ce qui est mieux que celui d'un magicien de niveau 6, mais moins bien que celui d'un roublard de niveau 6. De la même manière, son bonus de base de Volonté s'élève à +4 (+3 en tant que roublarde et +1 en tant que magicienne), soit plus qu'un roublard de niveau 6, mais moins qu'un magicien du même niveau.

Chaque fois qu'elle gagne un niveau, Lidda décide si elle souhaite l'attribuer à sa classe de roublarde ou de magicienne. Et si elle souhaite diversifier ses activités encore plus, elle peut choisir une troisième classe, par exemple, guerrière.

Illus. de A. Sirotkel

Lidda la roublarde peut avancer sans bruit jusqu'à une porte, y coller son oreille et entendre de l'autre côté le prêtre troglodyte en train de lancer un sort sur son crocodile domestique. Si Jozan le prêtre essayait d'en faire autant, il serait bien plus bruyant et le troglodyte l'entendrait sans doute. Par contre, lui pourrait reconnaître l'incantation proférée par le troglodyte. Les spécialités de chaque personnage dépendent des compétences choisies (dans ces deux cas, Déplacement silencieux, Perception auditive et Art de la magie).

LES COMPÉTENCES

Les compétences représentent toute une palette d'aptitudes différentes. Un personnage maîtrise ses compétences (ou une partie d'entre elles) de mieux en mieux à mesure qu'il monte de niveau.

Achat des compétences. Un personnage obtient un nombre de base de 2, 4, 6 ou 8 points de compétence à chaque nouveau niveau, selon la classe qu'il choisit. Son modificateur d'Intelligence s'ajoute à ce nombre de base, et les humains bénéficient d'un point de compétence supplémentaire. Lors du premier niveau d'un personnage (c'est-à-dire possédant une seule classe au niveau 1), le nombre de points de compétence de base est modifié par l'Intelligence, puis le total est multiplié par quatre et on ajoute 4 points supplémentaires pour les personnages humains.

Quand on acquiert une compétence dite « de classe » (comme par exemple Perception auditive pour un roublard ou Art de la magie pour un prêtre), chaque point de compétence dépensé augmente d'un le degré de maîtrise du personnage (soit un bonus de +1 lors des tests de cette compétence). Si l'on choisit une compétence dite « hors classe », 1 point de compétence n'augmente le degré de maîtrise que de un demi. Le degré de maîtrise maximal qu'un personnage peut atteindre dans une compétence de classe est égal à son niveau global + 3 et à la moitié de ce résultat pour les compétences hors classe (n'arrondissez pas en cas de fraction).

Utilisation des compétences. Voici la formule pour jouer un test de compétence :

1d20 + modificateur de compétence
(modificateur de compétence = degré de maîtrise + modificateur de caractéristique + modificateurs divers)

Ce test s'effectue de la même façon qu'un jet d'attaque ou de sauvegarde. Plus le total obtenu est élevé, plus le résultat est favorable au personnage. Il faut soit atteindre un degré de difficulté (DD) évalué par le MD, soit battre le résultat du test de compétence de l'adversaire. Par exemple, si elle ne veut pas se faire remarquer par le garde, Lidda doit obtenir un meilleur résultat sur son test de Déplacement silencieux que le garde sur son test de Perception auditive.

Degré de maîtrise. Le degré de maîtrise dépend du nombre de points investis dans une compétence. Beaucoup de compétences peuvent être utilisées sans qu'on y ait investi le moindre point ; on parle alors de test inné de compétence.

Modificateur de caractéristique. Les tests de compétence utilisent le modificateur de la caractéristique associée à cette compétence. Cette information est donnée dans la description de chaque compétence et sur la Table 4–2 : compétences.

Modificateurs divers. Les modificateurs divers comprennent, entre autres, les bonus raciaux, le malus d'armure aux tests et les bonus accordés par les dons.

LE DEGRÉ DE MAÎTRISE

Le degré de maîtrise représente l'expertise du personnage et la formation qu'il a reçue dans une compétence donnée. Toutes les compétences s'accompagnent d'un degré de maîtrise, lequel va de 0 (pour une compétence que le personnage ne maîtrise pas du tout) jusqu'au niveau global +3 (pour une

compétence de classe poussée au maximum). Le degré de maîtrise s'ajoute systématiquement aux tests de compétence, facilitant d'autant l'utilisation de la compétence choisie.

Le degré de maîtrise reflète le talent et l'expérience du personnage dans un domaine donné. Bien qu'il soit possible à n'importe qui d'obtenir un bon résultat sur un jet de dé heureux, un personnage ayant un degré de maîtrise de 10 reste globalement plus doué et plus entraîné qu'un autre personnage ayant un degré de maîtrise de 9 ou moins.

Les exemples de personnages présentés dans le Chapitre 3 montrent la façon la plus simple de sélectionner ses compétences. Dans tous les cas, les compétences choisies ont été poussées au maximum, ce qui réduit d'autant la liste des possibilités. Cette méthode de sélection est bien évidemment différente du fait d'augmenter son degré de maîtrise point par point, mais le nombre de points de compétence utilisé reste le même.

L'acquisition des compétences pour personnages multiclassés est évoquée dans le paragraphe Compétences de la page 59.

Table 4–1 : Nombre de points de compétence par niveau

Classe	Points de compétence au niveau 1[1]	Points de compétence à chaque niveau additionnel[2]
Barbare	(4 + modificateur d'Int) x 4	4 + modificateur d'Int
Barde	(6 + modificateur d'Int) x 4	6 + modificateur d'Int
Druide	(4 + modificateur d'Int) x 4	4 + modificateur d'Int
Ensorceleur	(2 + modificateur d'Int) x 4	2 + modificateur d'Int
Guerrier	(2 + modificateur d'Int) x 4	2 + modificateur d'Int
Magicien	(2 + modificateur d'Int) x 4	2 + modificateur d'Int
Moine	(4 + modificateur d'Int) x 4	4 + modificateur d'Int
Paladin	(2 + modificateur d'Int) x 4	2 + modificateur d'Int
Prêtre	(2 + modificateur d'Int) x 4	2 + modificateur d'Int
Rôdeur	(6 + modificateur d'Int) x 4	6 + modificateur d'Int
Roublard	(8 + modificateur d'Int) x 4	8 + modificateur d'Int

[1] Les humains ajoutent +4 à ce total au niveau 1.
[2] Les humains ajoutent +1 à chaque niveau supérieur.

LES COMPÉTENCES AU NIVEAU 1

Pour choisir les compétences d'un personnage de niveau 1, suivez les étapes ci-dessous :

Calcul des points de compétence. Déterminez le nombre de points de compétence auquel votre personnage a droit. Ce nombre dépend de sa classe et de son modificateur d'Intelligence, comme indiqué sur la Table 4–1 : nombre de points de compétence par niveau. Par exemple, Lidda est une roublarde halfeline dotée d'une valeur d'Intelligence de 14 (pour un modificateur de +2). Elle commence sa carrière avec un total de 40 points de compétence (8 + 2 = 10 et 10 x 4 = 40).

Tout personnage a au moins droit à 4 points de compétence (1 x 4 = 4) au niveau 1, même s'il a un important malus d'Intelligence.

Les humains ont droit à 4 points de compétence supplémentaires au niveau 1. Un roublard humain ayant le même modificateur d'Intelligence que Lidda commencera donc sa carrière avec 44 points.

Dépense des points de compétence. Attribuez les points de compétence. Un point de compétence correspond à une augmentation du degré de maîtrise de 1 pour une compétence de classe et de 1/2 pour une compétence hors classe. La liste des compétences associées à chaque classe se trouve dans le Chapitre 3. Les compétences qui n'apparaissent pas sur cette liste sont « hors classe ». Une augmentation du degré de maîtrise de 1/2 n'améliore pas le test de compétence, mais deux demis donnent un nouveau point de degré de maîtrise. Le degré maximal auquel on peut prétendre au niveau 1 se monte à 4 pour les compétences de classe, et à 2 pour les compétences hors classe.

La Table 4–2 : compétences indique pour chaque classe quelles sont les compétences de classe et les compétences hors classe.

Veillez bien à dépenser la totalité de vos points de compétence ; il est impossible d'en garder pour plus tard.

LES COMPÉTENCES À PLUS HAUT NIVEAU

Lorsque votre personnage atteint un nouveau niveau, suivez les étapes ci-dessous pour lui procurer de nouvelles compétences ou améliorer celles qu'il maîtrise déjà.

Calcul des points de compétence. Déterminez le nombre de points de compétence auquel votre personnage a droit en vous référant à la Table 4–1 : nombre de points de compétence par niveau.

Tout personnage gagne au moins 1 point de compétence par nouveau niveau, même s'il a un important malus d'Intelligence.

Les humains bénéficient d'un point de compétence en bonus par nouveau niveau.

Dépense des points de compétence. Pour une compétence déjà poussée au maximum, vous pouvez augmenter le degré de maîtrise de 1 (compétence de classe) ou de 1/2 (compétence hors classe), pour un point de compétence dans les deux cas.

Dans le cas où la compétence n'est pas déjà poussée au maximum, il est possible de lui attribuer plusieurs points d'un seul coup. Le degré de maîtrise maximal que votre personnage ne peut pas dépasser est égal à son niveau global + 3 pour les compétences de classe, et la moitié - sans arrondir - de ce total pour les autres. Si vous possédez suffisamment de points, vous pouvez en dépenser autant que nécessaire pour pousser la compétence au maximum.

Si vous choisissez une nouvelle compétence, vous pouvez lui attribuer autant de points de compétences que le niveau global du personnage + 3 (à condition de disposer des points nécessaires). Cela revient à pousser la compétence au maximum. Là encore, chaque point dépensé augmente le degré de maîtrise de 1 (compétence de classe) ou de 1/2 (compétence hors classe).

Dans le cas d'un personnage multiclassé, la classe choisie pour le nouveau niveau détermine le nombre de points de compétences à dépenser et la liste des compétences de classe et hors classe (en ce qui concerne le coût d'un degré de maîtrise), mais dans le cas particulier du calcul du degré de maîtrise maximal que le personnage peut atteindre, on prend en compte l'ensemble de ses classes. C'est-à-dire que si une compétence est une compétence de classe pour au moins une des classes du personnage, alors son degré de maîtrise maximal est égal à son niveau global + 3.

LES COMPÉTENCES DES PERSONNAGES

Lorsqu'un joueur crée son personnage, il n'a généralement assez de points de compétence que pour une poignée de compétences. Cela peut donner l'impression d'un personnage moins compétent qu'une personne réelle. Mais les possibilités d'un personnage ne s'arrêtent pas aux compétences indiquées par sa fiche.

Chaque personnage connaît les bases d'un grand nombre de compétences, bien qu'il n'ait pas l'entraînement nécessaire pour justifier la possession d'un degré de maîtrise. Ainsi, savoir jouer quelques notes sur un luth ou être capable de franchir une barrière ne suppose aucun degré de maîtrise en Représentation ou en Escalade. Les personnes possédant effectivement un degré de maîtrise dans ces compétences sont capables d'exploits hors de portée d'un simple novice, comme la capacité d'impressionner un auditoire par l'étendue de son répertoire d'air de luth ou celle de grimper une falaise haute de trente mètres.

D'où la question : comment les gens normaux se débrouillent-il avec si peu de compétences ? Pour répondre, il faut déjà se souvenir que toutes les utilisations d'une compétence ne nécessitent pas de test de compétence. Les tâches les plus courantes associées à une compétence sont généralement si simples qu'aucun jet de dé n'est nécessaire. Même lorsque c'est le cas, le DD dépasse rarement 10 et quasiment jamais 15, ce qui laisse toutes les chances de réussir dans la vie de tous les jours, lorsque aucun ennemi ne vous souffle sur la nuque et que votre vie n'est pas en jeu, et que vous pouvez prendre le temps de faire les choses bien (voir Test sans jet de dé, page 65).

Un joueur peut donc décider que son personnage est relativement familier (du moins pour les tâches courantes) avec un certain nombre de compétences, même s'il ne possède pas les degrés de maîtrise associés. Lorsqu'un personnage possède effectivement un degré de maîtrise dans une compétence, cela traduit un potentiel héroïque.

TABLE 4–2 : COMPÉTENCES

Compétence	Barb	Bard	Dru	Ens	Gue	Mag	Moi	Pal	Pré	Rôd	Rou	Innée	Caractéristique
Acrobaties	hc	C	hc	hc	hc	hc	C	hc	hc	hc	C	Non	Dex[1]
Art de la magie	hc	C	C	C	hc	C	hc	hc	C	hc	hc	Non	Int
Artisanat	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	Oui	Int
Bluff	hc	C	hc	C	hc	hc	hc	hc	hc	hc	C	Oui	Cha
Concentration	hc	C	C	C	hc	C	C	C	C	C	hc	Oui	Con
Connaissances (architecture et ingénierie)	hc	C	hc	hc	hc	C	hc	hc	hc	hc	hc	Non	Int
Connaissances (exploration souterraine)	hc	C	hc	hc	hc	C	hc	hc	hc	C	hc	Non	Int
Connaissances (folklore local)	hc	C	hc	hc	hc	C	hc	hc	hc	hc	C	Non	Int
Connaissances (géographie)	hc	C	hc	hc	hc	C	hc	hc	hc	C	hc	Non	Int
Connaissances (histoire)	hc	C	hc	hc	hc	C	hc	hc	C	hc	hc	Non	Int
Connaissances (mystères)	hc	C	hc	C	hc	C	C	hc	C	hc	hc	Non	Int
Connaissances (nature)	hc	C	C	hc	hc	C	hc	hc	hc	C	hc	Non	Int
Connaissances (noblesse et royauté)	hc	C	hc	hc	hc	C	hc	C	hc	hc	hc	Non	Int
Connaissances (plans)	hc	C	hc	hc	hc	C	hc	hc	C	hc	hc	Non	Int
Connaissances (religion)	hc	C	hc	hc	hc	C	C	C	C	hc	hc	Non	Int
Contrefaçon	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	C	Oui	Int
Crochetage	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	C	Non	Dex
Décryptage	hc	C	hc	hc	hc	C	hc	hc	hc	hc	C	Non	Int
Déguisement	hc	C	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	C	Oui	Cha
Déplacement silencieux	hc	C	hc	hc	hc	hc	C	hc	hc	C	C	Oui	Dex[1]
Désarmorçage/sabotage	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	C	Non	Int
Détection	hc	hc	C	hc	hc	hc	C	hc	hc	C	C	Oui	Sag
Diplomatie	hc	C	C	hc	hc	hc	C	C	C	hc	C	Oui	Cha
Discrétion	hc	C	hc	hc	hc	hc	C	hc	hc	C	C	Oui	Dex[1]
Dressage	C	hc	C	hc	C	hc	hc	C	hc	C	hc	Non	Cha
Équilibre	hc	C	hc	hc	hc	hc	C	hc	hc	hc	C	Oui	Dex[1]
Équitation	C	hc	C	hc	C	hc	hc	C	hc	C	hc	Oui	Dex
Escalade	C	C	hc	hc	C	hc	C	hc	hc	C	C	Oui	For[1]
Escamotage	hc	C	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	C	Non	Dex[1]
Estimation	hc	C	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	C	Oui	Int
Évasion	hc	C	hc	hc	hc	hc	C	hc	hc	hc	C	Oui	Dex[1]
Fouille	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	C	C	Oui	Int
Intimidation	C	hc	hc	hc	C	hc	hc	hc	hc	hc	C	Oui	Cha
Langue	hc	C	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	Non	Aucune
Maîtrise des cordes	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	C	C	Oui	Dex
Natation	C	C	C	hc	C	hc	C	hc	hc	C	C	Oui	For[2]
Perception auditive	C	C	C	hc	hc	hc	C	hc	hc	C	C	Oui	Sag
Premiers secours	hc	hc	C	hc	hc	hc	hc	C	C	C	hc	Oui	Sag
Profession	hc	C	C	C	hc	C	C	C	C	C	C	Non	Sag
Psychologie	hc	C	hc	hc	hc	hc	C	C	hc	hc	C	Oui	Sag
Renseignements	hc	C	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	C	Oui	Cha
Représentation	hc	C	hc	hc	hc	hc	C	hc	hc	hc	C	Oui	Cha
Saut	C	C	hc	hc	C	hc	C	hc	hc	C	C	Oui	For[1]
Survie	C	hc	C	hc	hc	hc	hc	hc	hc	C	hc	Oui	Sag
Utilisation d'objets magiques	hc	C	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	C	Non	Cha

C : Compétence de classe, hc : Compétence hors classe

[1] Les tests de compétence subissent le malus d'armure aux tests.

[2] Les tests de compétence subissent le double du malus d'armure aux tests.

UTILISATION DES COMPÉTENCES

Chaque utilisation de compétence est évaluée grâce à un jet de dé. Plus le résultat du test de compétence est élevé, plus l'issue est favorable au personnage. Il est nécessaire d'atteindre un résultat donné, variant en fonction des conditions (soit un DD, soit le test opposé d'un adversaire), pour que la compétence soit utilisée avec brio. Plus la tâche est difficile, plus le chiffre à obtenir est élevé.

Le résultat du test peut être modifié par certaines conditions. Si le personnage est au calme, loin de toute source de déconcentration, il peut faire attention et éviter ainsi les erreurs du débutant. De même, s'il a du temps, il peut réessayer encore et encore jusqu'à qu'il réussisse du mieux possible. Enfin, l'aide de ses compagnons lui permettra parfois d'accomplir des prouesses qu'il n'aurait pu réaliser seul.

LE TEST DE COMPÉTENCE

Le test de compétence prend en compte la formation du personnage (le degré de maîtrise), mais aussi son talent inné (le modificateur de caractéristique) et le hasard (le jet de dé). Il peut également intégrer des facteurs tels que la facilité de certaines races à accomplir certaines tâches (bonus racial), la difficulté supplémentaire due au port d'une armure (malus d'armure aux tests) ou les dons que possède le personnage et d'autres facteurs encore. Par exemple, un personnage ayant choisi le don Talent (voir page 102) bénéficie d'un bonus de +3 chaque fois qu'il utilise la compétence associée.

Pour effectuer un test de compétence, jetez 1d20 et ajoutez le modificateur de compétence du personnage. Ce modificateur comprend son degré de maîtrise, son modificateur de caractéristique et tout autre modificateur pouvant s'appliquer à la compétence concernée (bonus racial, malus d'armure aux tests, etc.). Plus le total est élevé, plus l'issue est favorable. Contrairement aux jets d'attaque et de sauvegarde, un 20 naturel au dé ne constitue pas un succès automatique, pas plus qu'un 1 naturel n'est un échec automatiquement.

Degré de difficulté

Certains tests de compétence s'effectuent en fonction d'un degré de difficulté, ou DD. Le DD est une valeur déterminée par le MD (en accord avec les règles des compétences) représentant la difficulté de la tâche que le personnage s'est fixée. Par exemple, escalader le mur extérieur d'une tour en ruine pourra s'accompagner d'un DD de 15. Pour y arriver, le personnage devra donc obtenir 15 ou plus sur un test d'Escalade, c'est-à-dire 1d20 + degré de maîtrise en Escalade (le cas échéant) + modificateur de Force + autres modificateurs. La Table 4–3 : exemples de degré de difficulté donne quelques exemples de DD pour les tests de compétence.

TABLE 4–3 : EXEMPLES DE DEGRÉS DE DIFFICULTÉ

Difficulté (DD)	Exemple (compétence utilisée)
Très facile (0)	Remarquer un grand objet posé en évidence (Détection)
Facile (5)	Escalader une corde à nœuds (Escalade)
Moyenne (10)	Entendre l'approche d'un garde (Perception auditive)
Délicat (15)	Saboter une roue de chariot pour qu'elle tombe en route (Désamorçage/sabotage)
Difficile (20)	Nager en pleine tempête (Natation)
Formidable (25)	Ouvrir une serrure de qualité moyenne (Crochetage)
Héroïque (30)	Sauter par-dessus une faille de 9 mètres de large (Saut)
Presque impossible (40)	Suivre la piste d'un groupe d'orques sur un terrain dur et après 24 heures de pluie (Survie)

Test opposé

La réussite ou l'échec d'un test opposé est déterminé en comparant le résultat du test du personnage au résultat du test de son adversaire. Le vainqueur est celui des deux qui obtient le résultat le plus élevé, l'autre est le perdant. En cas d'égalité de résultat, la victoire revient à celui des deux dont le modificateur de compétence est le plus élevé. Si les modificateurs sont identiques, il faut relancer les dés tant qu'il y a égalité.

Par exemple, Lidda doit effectuer un test de Déplacement silencieux pour se déplacer sans se faire remarquer. Toute personne en mesure de l'entendre peut alors jouer un test de Perception auditive. Les gardes repèrent alors effectivement Lidda si le résultat de leur test de Perception auditive est plus élevé que celui du test de Déplacement silencieux de la voleuse.

TABLE 4–4 : EXEMPLES DE TESTS OPPOSÉS

Tâche	Compétence (caractéristique)	Compétence opposée (caractéristique)
Rouler quelqu'un	Bluff (Cha)	Psychologie (Sag)
Tracer une fausse carte	Contrefaçon (Int)	Contrefaçon (Int)
Se faire passer pour quelqu'un d'autre	Déguisement (Cha)	Détection (Sag)
Arriver furtivement dans le dos de quelqu'un	Déplacement silencieux (Dex)	Perception auditive (Sag)
Ne pas se faire remarquer	Discrétion (Dex)	Détection (Sag)
Faire hésiter une brute	Intimidation (Cha)	Spécial[1]
Ligoter un prisonnier	Maîtrise des cordes (Dex)	Évasion (Dex)
Dérober une bourse	Escamotage (Dex)	Détection (Sag)

[1] Un test d'Intimidation est opposé par un test de niveau de la cible plutôt que par un test de compétence. Voir la description de la compétence Intimidation (page 80) pour plus de détails.

Nouvelles tentatives

En règle générale, en cas d'échec, rien n'empêche d'utiliser encore et encore une compétence. Mais, pour certaines compétences, l'échec s'accompagne parfois de conséquences fâcheuses. Un petit nombre d'entre elles sont ainsi totalement inutiles une fois que l'on a raté sa première tentative. Pour la plupart des compétences, il est inutile de réussir plusieurs tests ; le premier succès suffit.

Par exemple, si Lidda la roublarde rate un test de Crochetage, elle peut recommencer sans problème. Par contre, si la serrure est piégée et si Lidda rate son test de 5 points ou plus, elle risque fort d'en payer les conséquences.

De même, si elle rate un test d'Escalade d'au moins 5 points, elle tombe (rien ne l'empêche bien évidemment de recommencer à grimper après s'être remise debout).

Enfin, si Tordek se retrouve en dessous de 0 point de vie et se vide de son sang, Lidda peut tenter de stabiliser son état en jouant un test inné de Premier secours. Si elle rate son test, Tordek perd probablement 1 point de vie supplémentaire, mais Lidda peut retenter sa chance dès le round suivant.

Si une compétence ne s'accompagne d'aucune conséquence néfaste en cas d'échec, il est possible de prendre son temps et de « faire 20 » afin de s'assurer que le personnage réussit (voir Test sans jet de dé, page 65).

Test inné de compétence

En règle générale, on peut effectuer un test de compétence même quand on essaye d'utiliser une compétence pour laquelle on n'a pas reçu la moindre formation. Dans ce cas, le résultat du test ne bénéficie pas du degré de maîtrise, mais les autres modificateurs éventuels (racial, de caractéristique, etc.) sont toujours pris en compte.

Nombre de compétences ne peuvent être utilisées que par les individus ayant reçu la formation adéquate. Par exemple, un personnage n'ayant jamais appris les bases d'Art de la magie n'a aucune chance d'y faire appel, car son savoir en matière de magie est trop limité. Les compétences ne pouvant pas être utilisées sans formation sont indiquées par un « Non » dans la colonne « Innée » de la Table 4–2 : compétences.

Par exemple, Krusk le barbare a un degré de maîtrise de 4 en Escalade, ce qui lui confère un bonus de +4 au test, mais Gimble le barde peut lui aussi tenter de grimper aux murs, bien qu'il ne l'ait jamais appris, puisque l'Escalade est une compétence innée. Gimble a un modificateur de –1 (+0 pour sa Force, –1 à cause de son armure), mais il peut essayer. À l'inverse, le degré de maîtrise de Gimble en Utilisation des objets magiques lui permet de faire des choses dont il serait sinon incapable, comme de se servir de certains objets magiques comme si le sort associé apparaissait sur sa liste de classe. Krusk, qui ne possède aucun degré de maîtrise dans cette compétence, est incapable de tenter le moindre test d'Utilisation des objets magiques, même avec un malus car cette compétence ne peut être utilisée de façon innée.

Conditions favorables ou défavorables

Certaines conditions facilitent ou gênent l'utilisation d'une compétence, ce qui se traduit par un bonus ou un malus associé au test de compétence (ou éventuellement par une modification du DD de ce dernier). Krusk n'a pas de problème pour chasser dans une belle forêt verdoyante (à l'aide de Survie), mais il éprouvera bien plus de difficultés à se nourrir en plein désert.

Le MD peut modifier le test de compétence de quatre façons :

- En accordant un bonus de circonstances de +2 pour représenter des conditions améliorant les chances de réussite, comme par exemple le fait de posséder l'outil idéal pour accomplir la tâche choisie, d'être aidé par un compagnon (voir Combiner ses compétences, page 65) ou de détenir des informations particulièrement complètes sur le sujet.
- En imposant un malus de circonstances de –2 reflétant des difficultés exceptionnelles, comme le fait de devoir utiliser un outil inadéquat ou de disposer de renseignements erronés.

ACCÈS AUX COMPÉTENCES

Les règles partent du principe que les personnages trouvent toujours le moyen d'apprendre les compétences (de classe ou hors classe). Par exemple, si Jozan souhaite apprendre Profession (marin), rien ne l'en empêche dans les règles. Cela étant, le MD gère son monde de campagne comme il l'entend, et c'est à lui de décider si des compétences sont éventuellement hors de portée des personnages. Si Jozan vit actuellement dans le désert, il est tout à fait légitime de l'empêcher d'apprendre comment devenir marin. Cette décision est du recours du MD, et de lui seul.

- En réduisant le DD de 2 points pour simuler les conditions qui rendent la tâche plus facile, comme le fait d'avoir un public déjà acquis à sa cause ou de réaliser un travail qui n'a pas besoin d'être parfait.
- En augmentant le DD de 2 points dans le cas où la tâche est plus complexe qu'à l'habitude, comme le fait de se retrouver face à un public hostile ou de devoir fournir un travail impeccable.

Les conditions qui affectent la manière dont le personnage utilise sa compétence se retrouvent au niveau du modificateur, contrairement à celles qui modifient le résultat que le personnage doit obtenir, et qui, elles, influent sur le DD. Certes, un bonus au test de compétence entraîne le même résultat qu'une diminution égale du DD, mais tous deux représentent des cas de figure différents, et il arrive que cette distinction soit importante.

Par exemple, Gimble le barde décide de divertir une bande de nains logeant à la même auberge que son groupe. Avant de prendre son luth, il écoute attentivement les chants des nains afin de se faire une idée de leur état d'esprit. Cette étape de préparation lui permet de bénéficier d'un bonus de +2 sur son test. Il obtient 5 au dé et y ajoute son modificateur de compétence de +9 (degré de maîtrise de 4, modificateur de Charisme de +3 et +2 en raison de son écoute attentive), soit un résultat de 14. Le MD avait initialement évalué le DD à 15, mais les nains sont d'excellente humeur car ils viennent de remporter une escarmouche contre des brigands orques, et le MD baisse donc le DD à 13 (Gimble ne joue pas mieux parce que les nains sont joviaux, ce qui explique qu'il ne bénéficie pas d'un bonus supplémentaire ; par contre, la bonne humeur des nains fait qu'ils sont plus faciles à contenter, d'où une diminution du DD). Enfin, le chef des nains a appris qu'un espion gnome était à la solde des brigands dans la région. Lui se méfie donc de Gimble, ce qui fait passer le DD de 15 à 17 en ce qui le concerne. Au final, le résultat du test de compétence de Gimble (14) est suffisant pour divertir les nains (DD 13), mais pas leur chef (DD 17). Les nains l'invitent à leur table et lui offrent à boire, mais leur chef le regarde d'un œil soupçonneux.

Temps d'utilisation des compétences

Certaines compétences s'utilisent rapidement, tandis que d'autres exigent plusieurs rounds, voire encore plus. La plupart prennent une action simple, une action de mouvement ou une action complexe. Les différents types d'actions indiquent le temps qu'elles prennent dans un round de combat (6 secondes) et le déplacement qu'elles autorisent (voir Les différents types d'actions, page 138). Certains tests de compétence s'effectuent instantanément et sont considérés comme une simple réaction ; ils ne comptent pas comme des actions à part entière. D'autres représentent une partie du déplacement du personnage (c'est par exemple le cas de Saut). La description de chaque compétence indique le temps nécessaire pour y faire appel.

Tâches virtuellement impossibles

Il arrive que les personnages cherchent à accomplir des actions quasiment impossibles. En règle générale, une tâche est considérée comme étant virtuellement impossible si le DD associé est de 40, de 60 ou plus encore (ou s'accompagne d'un modificateur de +20 ou plus sur le DD habituel).

Les entreprises virtuellement impossibles ne peuvent pas être définies à l'avance dans le cadre des règles. Partez du principe qu'elles défient toute logique et qu'une chance incroyable est nécessaire pour les mener à bien. Par exemple, crocheter une serrure d'un simple coup de pied (sans casser la porte !) pourrait ajouter un modificateur de +20 sur le DD du test de Crochetage, remonter une cascade à la nage pourrait nécessiter un test de Natation de DD 80 et tenir en équilibre sur une branche d'arbre fragile pourrait avoir un DD de 90.

C'est au MD de faire la part des choses entre ce qui paraît impossible et ce qui l'est vraiment. Il doit néanmoins se rappeler que les personnages bénéficiant d'importants bonus de compétence peuvent réaliser la plupart de leurs objectifs, tout comme les combattants de haut niveau sont capables de toucher à peu près n'importe quelle CA.

Test sans jet de dé

Un test de compétence représente la tentative faite pour atteindre un but, le plus souvent dans des conditions de tension ou de déconcentration importantes. Mais il arrive que le personnage puisse faire disparaître le facteur aléatoire, pour peu qu'il dispose de suffisamment de temps et de calme.

Faire 10. Lorsqu'un aventurier n'est ni menacé ni distrait, il peut choisir de « faire 10 ». Dans ce cas, pas besoin de jeter le d20 ; on considère que le résultat est automatiquement égal à 10, ce qui revient à un succès automatique pour les tâches aisées. Il est impossible de « faire 10 » quand on est déconcentré ou menacé (par exemple, lors d'un combat). Dans la plupart des cas, faire 10 est une façon de jouer la sécurité. Le joueur sait (ou estime) qu'un résultat moyen permettra de réussir, mais a peur des conséquences d'un résultat trop bas et il préfère donc se rabattre sur la moyenne en faisant 10. Cette option est particulièrement utile lorsqu'un résultat élevé n'apporte aucun avantage particulier (comme pour escalader une corde à nœuds ou pour effectuer des soins à long terme).

Par exemple, Krusk le barbare a un modificateur de +6 en Escalade (degré de maîtrise de 4, modificateur de Force de +3, –1 en raison de son armure de cuir cloutée). La pente rocailleuse qu'il escalade correspond à un DD de 10. Pour peu qu'il prenne le temps de bien choisir ses prises, « faire 10 » supprime tout risque de chute. Au milieu de l'ascension, un éclaireur gobelin lui tire dessus à la fronde. Krusk doit réussir un nouveau test d'Escalade pour l'atteindre mais, cette fois, il ne peut plus « faire 10 ». Sa tentative est couronnée de succès s'il obtient au moins 4 au d20.

Faire 20. Si le personnage a suffisamment de temps devant lui (le plus souvent, 2 minutes pour toute compétence s'utilisant généralement en 1 round, une action complexe ou une action simple), s'il n'est ni menacé ni distrait et si la compétence qu'il désire utiliser n'implique aucune conséquence néfaste en cas d'échec, il peut choisir de « faire 20 ». Autrement dit, à force de réessayer, il va finir par obtenir un 20 sur le dé. Au lieu de lancer le dé, calculez le résultat de l'action comme si le jet de dé avait donné 20. Faire 20 signifie que le personnage réessaye jusqu'à réussir du mieux possible, mais cela implique beaucoup d'échecs entre temps. Cette possibilité prend en moyenne vingt fois plus de temps qu'un test de compétence normal. Puisque faire 20 suppose que le personnage va rater de nombreuses fois avant de réussir, son utilisation avec une compétence présentant une conséquence néfaste en cas d'échec (comme un test de Désamorçage/sabotage effectué pour désamorcer un piège) déclencherait systématiquement ces conséquences avant qu'il ait une chance de réussir (dans ce cas, cela déclencherait le piège). Les compétences avec lesquelles on utilise régulièrement « faire 20 » sont Crochetage, Évasion et Fouille.

Par exemple, Krusk se retrouve au pied d'une falaise particulièrement abrupte. Il décide de « faire 10 », ce qui lui donne un résultat de 16 en comptant son bonus de +6, mais le DD est égal à 20, le MD lui explique qu'il n'arrive pas à progresser (fort heureusement, son test était suffisamment élevé pour qu'il ne tombe pas). Krusk ne peut pas « faire 20 », car l'échec éventuel du test de compétence s'accompagne d'une conséquence néfaste (dans ce cas précis, une chute). Il peut donc réessayer autant de fois qu'il le souhaite, mais il risque de tomber à chaque jet de dé. Plus tard, il découvre une grotte à flanc de falaise et décide de l'explorer. Se référant à la description de Fouille, le MD constate qu'il faut une action complexe pour sonder une zone de 1,50 mètre de côté (tâche à laquelle il donne en secret un DD de 15). Après avoir estimé que les murs, le sol et la voûte de la grotte constituaient un total de dix zones de 1,50 mètre de côté, il dit au joueur de Krusk qu'une minute sera nécessaire pour fouiller la caverne. Le joueur obtient 12 au dé, auquel il retranche –1 (en raison de l'Intelligence de Krusk, ce dernier ne maîtrisant pas la compétence Fouille). Après cet échec, le joueur déclare que Krusk prend tout son temps pour fouiller jusqu'au moindre recoin de la grotte. Le MD multiplie le temps d'origine par vingt, ce qui lui donne un total de 20 minutes. Les recherches minutieuses de Krusk lui prennent bien plus de temps, mais elles lui permettent de « faire 20 », pour un résultat final de 19, supérieur au DD de 15. Il découvre une vieille clef en bronze cachée sous une pierre.

Test de caractéristique et test de niveau de lanceur de sorts. Les règles permettant de faire 10 et de faire 20 s'appliquent aux tests de caractéristique. Par contre, aucune des deux règles ne s'applique aux tests de niveau de lanceur de sorts (auxquels on a recours, par exemple, pour lancer *dissipation de la magie*).

COMBINER SES COMPÉTENCES

Plusieurs personnages peuvent combiner leurs efforts lorsqu'ils utilisent la même compétence en même temps.

Actions individuelles simultanées

Il arrive souvent que plusieurs aventuriers essayent d'accomplir la même action de manière indépendante, auquel cas le succès ou l'échec de chacun n'influe pas sur la tentative des autres.

Par exemple, Krusk et ses amis doivent gravir une pente. Que Krusk réussisse ou non son test d'Escalade, chacun de ses compagnons doit également en réussir un pour pouvoir monter. Chacun effectue donc un test de compétence normal.

Aider quelqu'un

Un personnage peut aider l'un de ses compagnons dans sa tâche en effectuant le même genre de test de compétence pour combiner leurs efforts. Si le résultat du test est de 10 ou plus, l'aide apportée se traduit par un bonus de +2 sur le test du compagnon, ce qui correspond à une condition favorable. (Il est impossible de faire 10 sur un test destiné à aider quelqu'un.) Il arrive souvent que l'aide des autres ne soit d'aucun secours ou que le nombre de personnes pouvant coopérer pour accomplir une action donnée soit limité. C'est au MD de décider ce qu'il accepte ou refuse, en fonction des circonstances.

Par exemple, si Krusk est en train de mourir, Jozan peut tenter un test de Premiers secours pour l'empêcher de perdre davantage de points de vie. Le MD l'autorise à solliciter l'aide d'un autre compagnon. Si ce dernier réussit son test de Premiers secours préparatoire contre un DD de 10, Jozan bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 à son propre test. Le MD justifie le fait que plusieurs personnes ne puissent pas aider Jozan en expliquant que d'autres assistants ne feraient que le gêner.

Dans les cas où il faut remplir des conditions supplémentaires pour réaliser une action particulière (comme avec les compétences Désamorçage/sabotage, Fouille ou Survie), on ne peut aider quelqu'un que si on remplit soi-même ces conditions. Par exemple, un personnage qui ne possède pas l'aptitude de classe de recherche des pièges ne peut utiliser Fouille pour aider un roublard à trouver un piège magique, puisqu'il ne pourrait essayer de le trouver seul.

La synergie

Il arrive parfois que le fait de maîtriser deux compétences proches (comme Acrobatie et Saut) aide à accomplir des tâches en rapport avec chacune d'elles. En règle générale, le fait d'avoir atteint un degré de maîtrise de 5 dans une compétence confère un bonus de +2 aux tests de compétences liées (voir la description de chaque compétence ou la Table 4–5 : synergie entre les compétences). Dans certains cas, ce bonus ne s'applique pas systématiquement, mais seulement pour quelques tâches. Dans d'autres cas, la synergie ne s'applique pas à un test de compétence, mais à un autre type de test, comme ceux liés à une aptitude de classe.

Table 4–5 : synergie entre les compétences

Un degré de maîtrise de 5 en ...	Donne un bonus de +2 aux ...
Acrobaties	tests d'Équilibre
Acrobaties	tests de Saut
Art de la magie	tests d'Utilisation d'objets magiques liés aux parchemins
Artisanat	tests d'Évaluation en rapport avec la forme d'artisanat
Bluff	tests de Déguisements joués pour tenir un rôle
Bluff	tests de Diplomatie
Bluff	tests d'Escamotage
Bluff	tests d'Intimidation
Connaissances	
(architecture et ingénierie)	tests de Fouille joués pour trouver des passages ou compartiments secrets
(exploration souterraine)	tests de Survie sous terre
(folklore local)	tests de Renseignements
(géographie)	tests de Survie joués pour éviter de se perdre ou pour éviter des dangers
(histoire)	tests de savoir bardique (aptitude de classe)
(mystères)	tests d'Art de la magie
(nature)	tests de Survie dans un environnement naturel à la surface
(noblesse et royauté)	tests de Diplomatie
(plans)	tests de Survie sur d'autres plans d'existence
(religion)	tests de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants (aptitude de classe)
Décryptage	tests d'Utilisation d'objets magiques liés aux parchemins
Dressage	tests d'empathie sauvage (aptitude de classe)
Dressage	tests d'Équitation
Évasion	tests de Maîtrise des cordes joués pour ligoter quelqu'un
Fouille	tests de Survie joués pour suivre une piste
Maîtrise des cordes	tests d'Escalade joués pour grimper à une corde
Maîtrise des cordes	tests d'Évasion joués pour se libérer de cordes
Psychologie	tests de Diplomatie
Saut	tests d'Acrobatie
Survie	tests de Connaissances (nature)
Utilisation d'objets magiques	tests d'Art de la magie joués pour déchiffrer des sorts sur parchemins

TESTS DE CARACTÉRISTIQUE

Il arrive qu'un personnage tente d'accomplir une action ne correspondant à aucune compétence. On a alors recours à un test de caractéristique, simulé par 1d20 + modificateur de la caractéristique appropriée (cela revient en quelque sorte à jouer un test inné de compétence). Le MD définit un DD ou décide de jouer un test opposé (par exemple, dans le cas où deux adversaires se servent activement de leurs caractéristiques lors d'un combat). Le test d'initiative n'est ni plus ni moins qu'un test de Dextérité opposé à celui de toutes les créatures prenant part au combat. C'est celui qui obtient le résultat le plus élevé qui agit le premier.

Parfois, le résultat d'une action repose uniquement sur l'une des caractéristiques du personnage, sans que le hasard intervienne. De même que deux individus ne vont pas effectuer de test de taille pour savoir qui est le plus grand, ils ne jouent pas de test de Force pour savoir qui est le plus musclé. S'ils se livrent à une partie de bras de fer, celui qui a la valeur de Force la plus élevée l'emporte à coup sûr. En cas d'égalité, déterminez le vainqueur en lançant un dé.

Table 4–6 : exemples de tests de caractéristique

Tâche	Caractéristique
Enfoncer une porte coincée ou fermée à clef[1]	Force
Passer un fil par le chas d'une aiguille	Dextérité
Retenir son souffle	Constitution
Trouver la sortie d'un labyrinthe	Intelligence
Reconnaître une personne qu'on a déjà vue	Sagesse
Parvenir à se faire repérer dans une foule	Charisme

[1] À propos d'enfoncer les portes et de détruire les objets, voir la page 165.

DESCRIPTION DES COMPÉTENCES

Les pages suivantes décrivent les compétences en expliquant à quoi elles servent et en précisant les modificateurs qui s'appliquent en temps normal. Il est parfois possible de les utiliser dans des buts autres que ceux indiqués dans la description. Par exemple, on peut impressionner d'autres cavalier en réussissant un test d'Équitation.

Voici comment se présentent les descriptions.

NOM DE LA COMPÉTENCE

L'en-tête comprend les informations suivantes :

Caractéristique associée. La caractéristique qui s'applique au test de compétence, sous forme abrégée. Exception : Langue s'accompagne de la mention « Aucune », car l'utilisation de cette compétence ne nécessite aucun jet de dé.

Formation nécessaire. Si cette entrée est incluse dans l'en-tête, seuls les personnages ayant un degré de maîtrise de 1 ou plus peuvent utiliser la compétence (les autres n'ont pas reçu la formation nécessaire). Dans le cas où rien n'est mentionné, la compétence peut être utilisée de manière innée

(avec un degré de maîtrise de 0). Si des particularités s'appliquent à la formation reçue par le personnage, elles sont présentées en fin de description, dans le paragraphe « Test inné » (voir ci-dessous).

Malus d'armure aux tests. Si cette entrée est présente dans l'en-tête, le malus d'armure aux tests s'applique sur tous les tests de cette compétence (à condition de porter une armure, bien sûr). Si cette entrée est absente, le malus d'armure aux tests ne s'applique pas.

L'en-tête est suivi d'une description sommaire de la compétence, puis viennent les informations suivantes :

Test de compétence. Ce qu'un test réussi permet de réaliser et les DD habituels pour les tâches associées.

Action. Le type d'action ou le temps nécessaire à l'utilisation de la compétence.

Nouvelles tentatives. Les éventuelles conditions s'appliquant aux nouvelles tentatives faites pour réessayer d'utiliser la compétence. Si une compétence ne permet pas de tenter la même tâche plus d'une fois ou si l'échec a des conséquences néfastes inhérentes (comme pour la compétence Escalade), il est impossible de faire 20. Si ce paragraphe n'est pas présent, on peut réessayer autant de fois que souhaité sans autre risque spécifique, autre que celui de perdre du temps.

Spécial. D'autres informations s'appliquant à la compétence, comme les résultats spéciaux qu'on peut obtenir ou les avantages que certains personnages reçoivent en fonction de leur race, leur classe ou leur dons.

Synergie. Certaines compétences fonctionnent particulièrement bien ensemble. Cette section, lorsqu'elle est présente, indique les bonus dont peut bénéficier cette compétence par synergie et ceux qu'elle offre lorsqu'on la maîtrise. La Table 4–5 donne une liste complète des synergie entre les compétences (et entre les compétences et les aptitudes de classe).

Restrictions. L'usage complet de quelques compétences est réservé aux personnages de certaines classes ou aux personnages qui possèdent un don particulier. Ce paragraphe indique si une restriction de ce type existe pour la compétence.

Test inné. Ce paragraphe indique les possibilités d'un personnage utilisant la compétence de façon innée (parce qu'il possède un degré de maîtrise de 0). Si cette section est absente, la compétence est utilisable normalement (pour les compétences permettant les tests innés) ou totalement inaccessible (pour les compétences dont l'en-tête indique « formation »).

ACROBATIES (DEX ; FORMATION NÉCESSAIRE ; MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

Le personnage peut exécuter roulés-boulés, sauts périlleux et autres cabrioles. Il ne peut pas faire appel à cette compétence si sa vitesse de déplacement est réduite par le poids de son armure, d'un équipement trop important ou d'un éventuel butin (voir Table 9-2 : effets de la charge, page 162).

Test de compétence. Le personnage atterrit sur ses pieds ou exécute un roulé-boulé lui permettant de se retrouver derrière l'ennemi. Il peut enchaîner les flips et autres sauts périlleux pour distraire un public (comme avec la compétence Représentation). Les DD des différentes tâches associées à la compétence Acrobatie sont donnés sur la table ci-après.

Enchaînement d'acrobaties accéléré. Un personnage peut enchaîner les acrobaties à côté ou à travers les rangs ennemis plus rapidement, mais au prix d'un malus de –10 sur son test d'Acrobaties. Il peut alors se déplacer à sa vitesse normale (au lieu de la moitié de cette vitesse).

Action. Sans objet. Les acrobaties se font en même temps qu'un déplacement, et les tests d'Acrobaties font donc partie d'une action de mouvement.

Nouvelles tentatives. Généralement non. Un public qui a jugé défavorablement un acrobate n'a aucune chance d'être conquis par la suite. On ne peut tenter d'amortir sa chute qu'une fois par chute.

Tâche	DD
Amortir sa chute (dont les dégâts sont calculés en retirant 3 mètres à la hauteur totale).	15
Pendant un mouvement normal, enchaîner les acrobaties (roulés-boulés, sauts, etc.) à la moitié de sa vitesse de déplacement habituelle sans que ce déplacement ne provoque d'attaque d'opportunité. Un test est nécessaire pour chaque adversaire à portée duquel le personnage passe (le joueur choisit l'ordre des tests en cas d'égalité). Chaque ennemi au-delà du premier augmente de DD de +2.	15
Pendant un mouvement normal, enchaîner les acrobaties à la moitié de sa vitesse de déplacement habituelle en traversant l'espace occupé par un adversaire (en passant à côté de lui, au-dessus, entre ses jambes) sans que cela ne provoque d'attaque d'opportunité. En cas d'échec, le personnage s'arrête juste devant l'espace occupé par l'adversaire et la manœuvre déclenche les attaques d'opportunité normales. Un test est nécessaire pour chaque adversaire. Chaque ennemi au-delà du premier augmente de DD de +2.	25

Il est plus difficile de faire des acrobaties sur une surface encombrée ou dangereuse, comme le sol d'une caverne naturelle ou des taillis. Lorsque le personnage traverse un carré de ce type, le DD du test d'Acrobaties est alors modifié selon les données de la table suivante.

La surface est ...	Modificateur au DD
Légèrement encombrée (éboulement, décombres épars, tourbière[1], taillis)	+2
Très encombrée (sol d'une caverne naturelle, décombres nombreux, taillis épais)	+5
Légèrement glissant (sol humide)	+2
Très glissant (verglas)	+5
Sol en pente ou abrupt	+2

[1] Il est impossible de réaliser des acrobaties dans un marais profond.

Spécial. Un personnage ayant un degré de maîtrise de 5 en Acrobaties bénéficie d'un bonus d'esquive de +3 à la CA lorsqu'il décide de combattre défensivement, au lieu du bonus normal de +2 (voir Combattre sur la défensive, page 140).

De même, tout personnage ayant un degré de maîtrise de 5 en Acrobaties bénéficie d'un bonus d'esquive de +6 à la CA lorsqu'il décide de se mettre en défense totale, au lieu du bonus normal de +4 (voir Défense totale, page 142).

Un personnage possédant le don Voltigeur obtient un bonus de +2 sur les tests d'Acrobaties.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Acrobaties confère un bonus de +2 en Équilibre et en Saut.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Saut confère un bonus de +2 en Acrobaties.

ART DE LA MAGIE (INT ; FORMATION NÉCESSAIRE)

Cette compétence sert à identifier les sorts actifs, mais aussi ceux que les autres personnages sont en train de lancer.

Test de compétence. L'utilisation de cette compétence permet d'identifier sorts et effets magiques. Les DD des tests associés à différentes tâches sont indiqués sur la table page suivante.

Action. Variable, selon la table page suivante.

Nouvelles tentatives. Idem.

Spécial. Les magiciens spécialisés bénéficient d'un bonus de +2 au test de compétence lorsqu'ils sont en présence d'un sort de leur école de prédilection. En revanche, ils subissent un malus de –5 si le sort provient d'une école qui leur est interdite (dans ce cas, certaines possibilités leur sont même refusées, comme apprendre le sort en question).

Tâche	DD d'Art de la magie
Identifier un *glyphe de garde* à l'aide de *lecture de la magie*. Pas d'action nécessaire.	13
Reconnaître un sort à l'incantation (il faut voir la composante gestuelle ou entendre la composante verbale). Pas d'action nécessaire. Une seule tentative.	15 + niveau du sort
Apprendre un sort à partir d'un parchemin ou d'un grimoire (magiciens uniquement). Pas de nouvelle tentative avant que le degré de maîtrise d'Art de la magie n'ait augmenté de 1 (même si le personnage découvre une autre source proposant le même sort). Huit heures de travail.	15 + niveau du sort
Préparer un sort à partir d'un grimoire emprunté (magiciens uniquement). Une seule tentative par jour et par sort. Pas de temps supplémentaire nécessaire.	15 + niveau du sort
Déterminer l'école de magie associée à l'aura que l'on distingue autour des créatures et des objets en lançant *détection de la magie*. (Si l'aura ne provient pas d'un sort, le DD est égal à 15 + moitié du niveau de lanceur de sorts du créateur de l'effet.) Pas d'action nécessaire.	15 + niveau du sort
Identifier un *symbole* à l'aide de *lecture de la magie*.	19
Identifier un sort faisant déjà effet (le personnage doit le voir ou détecter ses effets) Pas d'action nécessaire. Une seule tentative.	20 + niveau du sort
Identifier les objets ou matériaux créés par magie (par exemple, comprendre qu'un mur métallique a été obtenu grâce au sort *mur de fer*). Pas d'action nécessaire. Une seule tentative.	20 + niveau du sort
Déchiffrer un sort écrit (par exemple, sur un parchemin)sans avoir recours à *lecture de la magie*. Une tentative par jour. Nécessite une action complexe.	20 + niveau du sort
Identifier un sort ciblé sur le personnage après avoir joué un jet de sauvegarde contre ce sort. Pas d'action nécessaire. Une seule tentative	25 + niveau du sort
Identifier une potion. Une minute de travail. Une seule tentative.	25
Tracer un graphe permettant de lancer une *ancre dimensionnelle* sur un *cercle magique*. Dix minutes de travail. Une seule tentative. Test joué en secret par le MD.	20
Comprendre un effet magique étrange ou unique, comme celui que produirait par exemple une rivière de magie pure. Temps de travail variable. Une seule tentative.	30 ou plus

Un personnage possédant le don Affinité magique obtient un bonus de +2 sur les tests d'Art de la magie.

De plus, certains sorts permettent d'obtenir des informations supplémentaires sur la magie à condition de réussir un test d'Art de la magie Lorsque c'est le cas, ces indications sont données dans la description du sort (voir par exemple *détection de la magie*, page 219).

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (mystères) confère un bonus de +2 sur les tests d'Art de la magie.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Utilisation des objets magiques confère un bonus de +2 au test d'Art de la magie si l'on se sert de cette compétence pour déchiffrer un sort rédigé sur un parchemin.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Art de la magie confère un bonus de +2 sur les tests d'Utilisation d'objets magiques associés aux parchemins.

ARTISANAT (INT)

Le personnage a appris un métier artisanal ou un art, comme par exemple l'alchimie, la calligraphie, la cordonnerie, la fabrication d'arcs, la fabrication d'armes, la fabrication d'armures, la fabrication de navires, la fabrication de pièges, la ferronnerie, la maçonnerie, la maroquinerie, la peinture, la poterie, la reliure, la sculpture, la serrurerie, la taille des pierres fines ou précieuses, le travail du bois, le travail de forge, les travaux de charpente, le tissage ou la vannerie.

Comme Connaissances, Profession ou Représentation, cette compétence est en réalité une famille de compétences distinctes. Un personnage peut par exemple choisir Artisanat (travaux de charpente), auquel cas son degré de maîtrise n'influera pas sur ses tests d'Artisanat (maroquinerie) ou d'Artisanat (poterie). On peut maîtriser plusieurs formes d'Artisanat ; il suffit de les choisir et d'attribuer des points à chacune.

Toute forme d'artisanat vise à créer quelque chose. Si un travail n'a pas pour résultat final la production de quelque chose, c'est probablement une forme de Professions (voir page 82).

Test de compétence. Le personnage peut vivre de son métier, auquel cas il gagne, par semaine de travail, un nombre de pièces d'or égal à la moitié du résultat de son test de compétence. Il sait comment utiliser au mieux les outils de sa spécialité, accomplir les tâches habituelles, superviser le travail de la main-d'œuvre et régler les problèmes courants (assistants et ouvriers non qualifiés sont payés en moyenne 1 pa par jour).

Mais l'utilité principale de cette compétence est de permettre au personnage de fabriquer un objet correspondant à la branche d'artisanat choisie. Le DD dépend de la complexité de l'objet créé. Le temps nécessaire à la fabrication est déterminé par le DD, le résultat du test de compétence et le prix de l'objet (ce dernier indique également le prix des matières premières nécessaires). (Dans l'univers du jeu, ce sont le degré de maîtrise, le temps de fabrication et les matières premières qui déterminent la valeur d'un objet. C'est pour cette raison que le coût de ce dernier et le DD du test d'artisanat définissent le temps de fabrication et le coût des matières premières.)

Dans certains cas, le sort *fabrication* (voir page 240) permet d'obtenir le même résultat qu'une utilisation d'Artisanat sans test de compétence. Cela étant, le mage doit tout de même réussir un test d'Artisanat quand il tente d'obtenir des objets requérant une grande maîtrise (bijoux, épées, verre, cristal, etc.).

Un test de compétence d'Artisanat (travail du bois) réussi juste après avoir lancé le sort *bois de fer* (voir page 205) permet de créer des objets en bois aussi résistants que l'acier.

Avec *création mineure* (voir page 225), il est nécessaire de faire un test de la forme d'artisanat appropriée pour obtenir un objet complexe ; par exemple, Artisanat (fabrication d'arcs) pour tailler des flèches bien droites.

Quelle que soit la spécialité choisie, il est conseillé d'utiliser les outils d'artisan appropriés (voir page 130). Dans le cas où le personnage se sert d'outils improvisés ou de qualité inférieure, il subit un malus de circonstances de –2 au test de compétence. À l'inverse, s'il dispose d'outils de maître artisan, il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2.

Pour déterminer le temps et le coût de fabrication d'un objet, il faut suivre les étapes suivantes :

- Cherchez le prix de l'objet dans le Chapitre 7 de cet ouvrage ou dans le *Guide du Maître*, ou demandez au MD de décider au cas où le prix n'est indiqué nulle part. Convertissez le montant en pièces d'argent (1 po = 10 pa).
- Trouvez le DD correspondant ou demandez au MD de le fixer s'il n'est mentionné nulle part.
- Acquittez un tiers du prix de l'objet pour acheter les matières premières.
- Effectuez votre test de compétence, qui représente une semaine de travail.

Si le tirage est réussi, multipliez le résultat obtenu par le DD. Si le total est supérieur ou égal au prix de l'objet en pa, le personnage a mené à bien la tâche qu'il s'était fixée (si ce total est le double ou le triple du prix, il réalise l'objet en deux ou trois fois moins de temps, etc.). Si le résultat de la multiplication n'atteint pas le prix de l'objet, le travail n'est pas terminé. Notez le résultat, que vous additionnerez au test de la semaine suivante. Le processus se poursuit jusqu'à ce que le total atteigne ou dépasse le prix de l'objet.

En cas de test de compétence raté de 1 à 4 points, la fabrication de l'objet ne progresse pas de toute la semaine. Enfin, si le test est raté d'au moins 5 points, la moitié des matières premières sont gâchées ; il faudra donc les racheter dès la semaine suivante.

Progression quotidienne. Il est possible de déterminer le travail accompli chaque jour plutôt que chaque semaine, mais dans ce cas, le total (résultat du test de compétence x DD) est comparé au prix de l'objet exprimé en pièces de cuivre (1 pa = 10 pc).

Fabrication d'objets de maître ou de qualité supérieure. Le personnage a la possibilité de fabriquer un objet de maître ou de qualité supérieure (c'est-à-dire un objet tellement performant qu'il procure un bonus à son utilisateur bien que n'étant pas magique). Pour ce faire, on consulte la table ci-dessous et l'on crée l'aspect « de maître » ou « de qualité supérieure » à part, comme s'il s'agissait d'un objet distinct. Cet aspect s'accompagne de son prix (exemples : 300 po pour une arme de maître, 150 po pour une armure) et un DD d'Artisanat de 20. Une fois l'objet standard et son aspect achevés, le personnage est en possession d'un objet de maître ou de qualité supérieure. (Note : le prix à acquitter pour l'aspect de maître ou de qualité supérieure est égal à un tiers du prix total, tout comme celui des matières premières. Les termes « de maître » et « de qualité supérieure » désignent la même chose et confèrent le même bonus. La différence est faite au niveau de l'usage : on parle généralement d'une épée « de maître » et d'outils de cambrioleur « de qualité supérieure ».)

Réparation d'objets. En règle générale, on répare un objet en réussissant un test de compétence dont le DD est le même que celui de la fabrication. Le coût de la réparation se monte à un cinquième (20 %) du prix de l'objet.

Les DD typiques des tests d'Artisanat nécessaires à la fabrication d'un un objet particulier sont sur la table suivante.

Objet	Forme d'Artisanat	DD d'Artisanat
Acide	Alchimie[1]	15
Allume-feu, bâton fumigène ou feu grégeois	Alchimie[1]	20
Antidote, bâton éclairant, pierre à tonnerre ou sacoche immobilisante	Alchimie[1]	25
Armure ou bouclier	Fabrication d'armures	10 + bonus à la CA
Arc long ou arc court	Fabrication d'arcs	12
Arc long composite ou arc court composite	Fabrication d'arcs	15
Arc long composite ou arc court composite avec une limite de Force élevée	Fabrication d'arcs	15 + (2 x limite)
Arbalète	Fabrication d'armes	15
Arme courante (corps à corps ou à distance)	Fabrication d'armes	12
Arme de guerre (corps à corps ou à distance)	Fabrication d'armes	15
Arme exotique (corps à corps ou à distance)	Fabrication d'armes	18
Piège mécanique	Fabrication de pièges	Variable[2]
Objet très simple (cuillère en bois)	Variable	5
Objet courant (pot de fer)	Variable	10
Objet de qualité (cloche)	Variable	15
Objet complexe ou de maître (serrure)	Variable	20

[1] Il faut être un lanceur de sorts pour fabriquer ces objets.
[2] Le Chapitre 3 du Guide du Maître contient les règles sur la création de pièges.

Action. Sans objet. Les tests d'Artisanat se font à la semaine ou à la journée (voir ci-dessus).

Nouvelles tentatives. Oui, mais chaque fois que le test est raté d'au moins 5 points, la moitié des matières premières sont gâchées et il faut les racheter.

Spécial. En raison de leurs dons innés, les nains bénéficient d'un bonus racial de +2 à toutes les formes d'Artisanat en rapport avec la pierre ou le métal.

Les gnomes bénéficient d'un bonus racial de +2 à leurs tests d'Artisanat (alchimie), car leur odorat sensible leur permet de détecter la moindre différence d'odeur synonyme de réaction chimique.

Il est possible d'augmenter volontairement de +10 les DD d'Artisanat indiqués pour la fabrication d'un objet. Cela permet d'achever la fabrication plus rapidement (puisque le résultat du test sera multiplié par un DD plus élevé pour déterminer la progression). Il faut choisir d'utiliser ou pas ce DD plus important avant de jouer le test hebdomadaire ou quotidien.

Pour fabriquer un objet alchimique, il est nécessaire d'avoir un équipement d'alchimiste et d'être un lanceur de sorts. Si le personnage habite en ville, le coût du matériel est compris dans celui des ingrédients, mais il est particulièrement difficile de se procurer l'équipement requis dans les endroits trop reculés. L'achat et l'approvisionnement régulier d'un laboratoire d'alchimiste (voir page 129) confèrent un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Artisanat (alchimie) car les conditions sont en effet particulièrement favorables puisque le personnage dispose de tout le matériel nécessaire, mais ne réduisent pas le coût à acquitter pour utiliser la compétence.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Artisanat confère un bonus de +2 sur les tests d'Estimation liés aux objets produits par ce type d'artisanat.

BLUFF (CHA)

Cette compétence permet de faire croire les propositions les plus extravagantes qui soient et de parler par sous-entendus ou mots codes pour transmettre des messages secrets. Elle regroupe tout ce qui tend à abuser, fourvoyer ou escroquer les autres. On peut s'en servir pour semer la confusion, créer une diversion ou se faire passer pour ce que l'on n'est pas.

Test de compétence. Le test de Bluff est opposé à un test de Psychologie de la victime. La table suivante contient des exemples de bluffs possibles et les modificateurs associés au test de Psychologie de la cible.

Exemples de bluffs

Exemples de situations	Modificateur au test de Psychologie
La cible veut croire le personnage. « Mais non, ces émeraudes n'ont pas été volées. C'est juste parce que j'ai besoin d'argent rapidement que je vous les propose à prix sacrifié. »	–5
Le bluff est crédible et n'affecte guère la cible. « J'ignore de quoi vous parlez, monsieur. Je suis juste une jeune paysanne venue faire un tour à la foire. »	0
Le bluff est un peu dur à croire et implique un léger risque pour la cible. « Vous voulez vous battre ? Venez-y tous, je n'ai pas besoin de l'aide de mes amis. Mais faites attention à ne pas mettre trop de sang sur ma nouvelle cape, d'accord ? "	+5
Le bluff est dur à croire et s'accompagne d'un risque important pour la cible. « Évidemment que ce n'est pas le diadème de la duchesse. Ça y ressemble, c'est tout. Tu as confiance en moi, non ? Je ne vais tout de même pas te fourguer un bijou qui pourrait te faire pendre. »	+10
Le bluff est totalement délirant. « Vous aurez peut-être du mal à le croire, mais je suis en fait un lammasu métamorphosé en halfelin par un ensorceleur malfaisant. Et vous savez que tous les lammasus sont des êtres de parole, non ? Vous voyez bien que vous pouvez me faire confiance. »	+20

Il peut être fortement influencé par la situation. Deux éléments, entre autres, peuvent être très défavorables au bluffeur : l'histoire qu'il raconte est particulièrement difficile à croire ou l'action qu'il cherche à faire accomplir à la cible va à l'encontre des convictions ou de l'intérêt de cette dernière (ou des ordres qu'elle a reçus, etc.). S'il le juge important, le MD peut faire la différence entre un bluff échouant parce que la cible n'y croit pas, et un autre échouant pour la simple raison que le personnage en demande trop. Par exemple, si la cible bénéficie d'un bonus de +10 au test de Psychologie en raison des risques associés à la proposition faite par le personnage et si elle remporte le duel de compétences de 10 points ou moins, elle refuse de faire ce qu'on lui demande, mais ne se rend pas compte qu'on tente de l'abuser. Par contre, si elle le remporte de 11 ou plus, la cible comprend que le personnage essaye de la rouler.

Un test de Bluff réussi indique que la cible se comporte comme le personnage le souhaite, du moins pour un temps limité (généralement 1 round), ou qu'elle croit ce que le personnage lui raconte. Cette compétence n'a toutefois rien à voir avec le sort *suggestion*. Elle peut par exemple servir à détourner l'attention d'un marchand en lui signalant que ses lacets sont défaits. Mais, dans ce cas, l'unique réaction de l'homme risque d'être de vérifier d'un bref coup d'œil ; il ne va pas relacer ses chaussures pour autant.

Un bluff implique nécessairement une interaction entre le personnage et sa victime. Une créature inconsciente de la présence du personnage ne peut pas être abusée.

Feinter en combat. Cette compétence peut également servir à tromper un adversaire au combat au corps à corps afin de l'empêcher d'esquiver la prochaine attaque du personnage. Pour feinter en combat, le personnage doit effectuer un test de Bluff opposé par le test de Psychologie de sa cible. Cette dernière bénéficie d'un bonus sur son test égal à son bonus de base à l'attaque, en plus des modificateurs habituels. Si le résultat du test de Bluff du personnage est supérieur au résultat de ce test spécial de Bluff, la cible se laisse abuser par ce qu'elle voit, avec pour conséquence que son bonus de Dextérité à la CA ne s'applique pas à la prochaine attaque au corps à corps du personnage. L'attaque doit impérativement se produire avant ou lors du prochain tour de jeu de l'aventurier.

Ce type de feinte est extrêmement difficile à réussir contre un ennemi non humanoïde, pour la bonne et simple raison que ce dernier a du mal à lire le langage corporel du personnage (et qu'il se laisse donc moins facilement abuser par de fausses indications) ; dans ce cas, le test de Bluff s'effectue avec un malus de –4. C'est encore plus dur contre une créature d'intelligence animale (Int 1 ou 2) et le test s'accompagne d'un malus de –8. Enfin, il est impossible de feinter un monstre dénué d'intelligence.

Feinter en combat ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Créer une diversion pour se cacher. La compétence Bluff peut aider à se cacher. Sur un test de compétence réussi, un personnage se trouvant au vu et au su de tous obtient la diversion nécessaire pour tenter un test de Discrétion. Cela ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Transmettre un message secret. Un personnage peut utiliser Bluff pour transmettre un message à une autre personne sans que les autres témoins ne puissent le comprendre. Deux roublards utilisant cette compétence peuvent donner l'impression qu'ils discutent de la nouvelle boulangerie du quartier, alors qu'ils préparent en fait le cambriolage du laboratoire d'un magicien maléfique. Le DD est de 15 pour les messages simples et de 20 pour les messages complexes, surtout si ceux-ci font passer des informations nouvelles pour l'auditeur. En cas d'échec de 4 points ou moins, aucun message n'est transmis. Par contre, en cas d'échec plus important (5 points ou plus), un message erroné est transmis ou compris. Toute personne entendant l'échange peut tenter d'intercepter le message par un test de Psychologie opposé au test de Bluff effectué pour transmettre le message (Voir Psychologie, page 83).

Action. Variable. Lors d'une simple discussion, un test de Bluff nécessite au moins 1 round (et donc au moins une action complexe) et peut durer bien plus longtemps si le personnage se lance dans une embrouille particulièrement élaborée. Un test de Bluff joué pour feinter en combat ou créer une diversion pour se cacher est une action simple. Un test de Bluff joué pour transmettre un message secret n'est pas une action, il se fait en même temps qu'une conversation normale. Cependant, le MD peut limiter la quantité d'informations qu'un personnage peut émettre en un seul round.

Nouvelles tentatives. Variable. En règle générale, un test de Bluff raté lors d'une discussion rend la cible trop soupçonneuse pour qu'il soit possible de tenter de l'abuser de nouveau dans les mêmes conditions. Par contre, on peut multiplier les feintes au combat sans limite. Il est aussi de tenter plusieurs fois de transmettre un message, dans la limite d'une fois par round. Chance tentative peut se solder par un message erroné.

Spécial. Les rôdeurs bénéficient d'un bonus au test de compétence lorsqu'ils utilisent Bluff contre leurs ennemis jurés (voir page 54).

Un personnage ayant un serpent pour familier (voir l'encart Les familiers, page 34) obtient un bonus de +3 sur les tests de Bluff.

Un personnage possédant le don Persuasion obtient un bonus de +2 sur les tests de Bluff.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Bluff confère un bonus de +2 aux tests de Diplomatie, d'Escamotage et d'Intimidation, ainsi qu'aux tests de Déguisement lorsque le personnage se sait observé et fait de son mieux pour se comporter en accord avec le rôle qu'il s'est choisi.

CONCENTRATION (CON)

Le personnage est particulièrement doué pour arriver à se concentrer en toutes circonstances.

Test de compétence. Un test de Concentration est nécessaire chaque fois qu'un personnage risque d'être distrait (par des dégâts reçus, par un coup de vent et ainsi de suite) alors qu'il entreprend une action qui requiert toute son attention, comme lancer un sort, se concentrer sur un sort actif (comme *détection de la magie*), diriger un sort (comme *arme spirituelle*), utiliser un pouvoir magique (comme le pouvoir de *guérison des maladies* du paladin) ou lors de l'utilisation d'une compétence qui peut provoquer une attaque d'opportunité (comme Crochetage, Désamorçage/sabotage, Maîtrise des cordes et Premiers secours entre autres). En règle générale, si une action ne peut pas provoquer d'attaque d'opportunité, il n'est pas nécessaire de réussir un test de Concentration lors d'une distraction.

Si le test de Concentration réussit, le personnage peut continuer son activité malgré la distraction. Dans le cas contraire, l'action échoue automatiquement et les ressources engagées sont perdues. C'est-à-dire que si le personnage lançait un sort, ce sort est perdu (voir Lancer un sort, page 140). S'il se concentrait sur un sort actif, ce sort s'arrête comme si le personnage avait interrompu sa concentration. S'il dirigeait un sort, la direction échoue, mais le sort reste actif. S'il utilisait un pouvoir magique, cette utilisation du pouvoir est perdue. Une compétence échoue aussi, ce qui peut parfois avoir d'autres conséquences.

La table suivante résume les types de distraction nécessitant un test de Concentration. Si la distraction interrompt le lancement d'un sort, le niveau du sort en question s'ajoute au DD du test de Concentration (voir La concentration, page 170, pour de plus amples informations). Dans le cas de distractions multiples, un test est nécessaire pour chaque type de distraction différente. Si un seul d'entre eux est raté, la tâche échoue.

Source de distraction	DD de Concentration[1]
Blessé lors de l'action.[2]	10 + dégâts subis
Blessé par des dégâts continus lors de l'action.[3]	10 + moitié des dégâts continus subis lors du dernier round
Distrait par un sort n'infligeant pas de dégâts.[4]	DD du jet de sauvegarde du sort adverse
Mouvements violents (cheval au trot, chariot sur une route accidentée, barque par gros temps ou cale d'un bateau sur une mer démontée).	10
Mouvements très violents (cheval au galop, chariot roulant à tombeau ouvert, barque dans des rapides ou pont d'un navire en pleine tempête).	15
Mouvements extraordinairement violents (tremblement de terre).	20
Enchevêtré	15
Agrippé ou immobilisé en situation de lutte (ne peut lancer que des sorts sans composante gestuelle et dont les composantes matérielles sont déjà en main).	20
Grand vent et pluie battante (ou neige).	5
Grêle, tempête de sable ou débris projetés par le vent.	10
Climat causé par un sort tel que *tempête vengeresse*.[4]	DD du jet de sauvegarde du sort adverse

[1] Si le personnage est distrait alors qu'il lance, se concentre sur ou dirige un sort, le niveau de ce sort s'ajoute au DD indiqué.

[2] Concerne les dégâts subis pendant le lancement d'un sort dont le temps d'incantation est d'un round ou plus, ou lors d'une activité prenant plus d'un round (comme Désamorçage/sabotage). Concerne aussi les dégâts infligés par une attaque d'opportunité ou une attaque préparée en réponse au lancement d'un sort (pour les sorts dont le temps d'incantation est de moins d'un round) ou à une activité (pour les activités ne nécessitant pas plus d'une action complexe).

[3] Comme ceux d'une *flèche acide de Melf*.

[4] Même si le sort ne permet aucun jet de sauvegarde, utilisez le DD qu'il aurait s'il en utilisait un.

Action. Aucune. Les tests de Concentration ne nécessitent aucune action. Soit ce sont des actions libres (lorsqu'ils sont utilisés rétroactivement), soit ils font partie d'une autre action (lorsqu'ils sont utilisés activement).

Nouvelles tentatives. Oui, mais un succès ne contre pas le résultat de l'échec précédent (dans la plupart des cas, le personnage perd le sort qu'il tentait de lancer ou qu'il essayait de garder actif).

Spécial. On peut utiliser Concentration pour lancer un sort, utiliser un pouvoir magique ou une compétence sur la défensive, de façon à éviter de provoquer une attaque d'opportunité. Cela ne s'applique pas aux autres activités provoquant des attaques d'opportunités (comme le déplacement

ou le rechargement d'une arbalète). Le DD du test est de 15 (plus le niveau du sort lors d'une incantation ou de l'utilisation d'un pouvoir magique sur la défensive). Si ce test de Concentration réussit, on peut tenter l'action normalement sans provoquer d'attaque d'opportunité. Un test de Concentration ne permet cependant pas de faire 10 sur un autre test dans une situation stressante — il faut faire le test normalement. Si le test de Concentration échoue, l'action échoue automatiquement (avec toutes les conséquences habituelles) et les ressources engagées sont perdues (comme dans le cas d'une concentration interrompue).

Un personnage possédant le don Magie de guerre bénéficie d'un bonus de +4 au test de Concentration chaque fois qu'il tente de lancer un sort ou d'utiliser un pouvoir magique sur la défensive (voir page 140) ou lorsqu'il est agrippé ou immobilisé en situation de lutte.

CONNAISSANCES (INT ; FORMATION NÉCESSAIRE)

Tout comme Artisanat, Profession et Représentation, cette compétence en regroupe en fait plusieurs. Elle représente l'étude poussée d'un domaine particulier, dont voici les plus courants. Vous pouvez en inventer d'autres, en accord avec le MD.

- Architecture et ingénierie (bâtiments, aqueducs, ponts, fortifications)
- Exploration souterraine (aberrations, cavernes, vases, spéléologie)
- Folklore local (légendes, personnalités pittoresques, habitants, lois et traditions, coutumes, humanoïdes)
- Géographie (pays, types de terrain, climat, peuples)
- Histoire (dynasties, guerres, colonies, migrations, fondation des villes et des pays)
- Mystères (créatures artificielles, créatures magiques, dragons, mystères anciens, phrases incompréhensibles, symboles ésotériques, traditions magiques)
- Nature (animaux, climat, cycles et saisons, fées, géants, humanoïdes monstrueux, plantes, vermines)
- Noblesse et royauté (lignées, héraldique, coutumes, arbres généalogiques, devises, personnalités)
- Plans (plans extérieurs, plans intérieurs, plan Astral, plan Éthéré, Extérieurs, élémentaires, la magie et les plans)
- Religion (dieux et déesses, mythologie, tradition ecclésiastique, symboles sacrés, morts-vivants)

Test de compétence. Le personnage peut répondre à une question traitant de sa spécialité s'il réussit un test de compétence assorti d'un DD de 10 (question élémentaire), 15 (question facile) ou 20, voire 30 (question difficile ou très difficile).

Il est souvent possible d'identifier un monstre, ses pouvoirs spéciaux et ses vulnérabilités. Pour cela, il faut jouer un test de Connaissances d'un DD égal à 10 + les DV du monstre. En cas de réussite, le personnage se souvient d'une information utile mais partielle au sujet de ce monstre. Il obtient une autre information par tranche de 5 points au-delà du DD.

Action. Généralement, aucune. La plupart du temps, les tests de Connaissances ne prennent pas d'action — soit le personnage connaît la réponse, soit il l'ignore.

Nouvelles tentatives. Non. Le test de compétence représente ce que le personnage sait ; réfléchir de nouveau à la question ne lui permet pas d'en apprendre davantage sur le sujet.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (architecture et ingénierie) confère un bonus de +2 sur les tests de Fouille joués pour trouver des passages ou compartiments secrets.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (exploration souterraine) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie sous terre.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (folklore local) confère un bonus de +2 sur les tests de Renseignements.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (géographie) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie joués pour éviter de se perdre ou pour éviter des dangers.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (histoire) confère un bonus de +2 sur les tests de savoir bardique (voir page 28).

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (mystères) confère un bonus de +2 sur les tests d'Art de la magie.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (nature) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie dans un environnement naturel à la surface (collines, déserts, forêts, marécages, milieu aquatique, montagnes et plaines).

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (noblesse et royauté) confère un bonus de +2 sur les tests de Diplomatie.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (plans) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie sur d'autres plans d'existence.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (religion) confère un bonus de +2 sur les tests de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants (voir page 159).

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Survie confère un bonus de +2 sur les tests de Connaissances (nature).

Test inné. Un test inné de Connaissances n'est ni plus ni moins qu'un test d'Intelligence. Sans formation particulière, le personnage ne peut répondre qu'aux questions simples (DD 10 ou moins).

CONTREFAÇON (INT)

Cette compétence peut par exemple servir à contrefaire un ordre de la duchesse exigeant la libération des prisonniers, à tracer une carte au trésor ayant l'air authentique, ou à repérer les faux faits par d'autres.

Test de compétence. L'art de la contrefaçon nécessite des matériaux et ingrédients correspondant à ceux utilisés pour obtenir le document à contrefaire, suffisamment de lumière pour y voir, de la cire à cacheter (le cas échéant) et du temps. Si le personnage cherche à contrefaire un document sur lequel l'écriture utilisée n'est pas spécifique à un individu donné (ordres militaires, décret gouvernemental, registre commercial, etc.), il lui suffit d'avoir déjà vu un tel document pour bénéficier d'un bonus de +8 au test de compétence. Pour reproduire une signature, il faut procéder à partir d'une copie (autographe, etc.) et le bonus se monte à +4. Pour contrefaire un long document écrit par un certain individu, il est nécessaire d'avoir accès à de longues pages manuscrites de sa main (plusieurs lettres, un journal intime, etc.).

Le MD joue le test de compétence en secret, ce qui signifie que le personnage ne connaît jamais avec certitude la qualité de son faux. Tout comme pour Déguisement (voir plus loin), aucun test n'est nécessaire tant que personne n'examine le document. Lorsque cela se produit, les deux personnes impliquées (le faussaire et celle qui a le document en main) jouent un test de Contrefaçon. Le test de celui qui lit le document prend en compte les modificateurs suivants :

SÉPARER LES CONNAISSANCES DU JOUEUR ET CELLES DU PERSONNAGE

Il est assez facile de faire la différence entre ce que le personnage sait et que le joueur ignore. C'est ce que représente un test de Connaissances, et, par exemple, le joueur d'un personnage possédant un haut degré de maîtrise en Connaissances (géographie) n'a pas à mémoriser les données géographiques de l'ensemble du monde de campagne pour se servir de la compétence de son personnage.

Le sens contraire est toutefois plus difficile à trancher. Que se passe-t-il quand un joueur sait quelque chose que son personnage n'a aucune raison d'avoir de savoir ? Par exemple, la plupart des joueurs aguerris savent que les dragons noirs crachent un jet d'acide, mais il est probable qu'un personnage débutant ignore ce fait.

D'une manière générale, il est impossible de séparer totalement la connaissance personnelle du joueur et la connaissance du personnage. En fin de compte, le MD et les joueurs doivent décider d'un commun accord si ces deux connaissances doivent être séparées, et si oui, de quelle façon. Certains MD encouragent leurs joueurs expérimentés à utiliser leurs connaissances pour aider leurs personnages à réussir (et survivre !). D'autres préfèrent que les connaissances d'un personnage ne dépendent que de son degré de maîtrise des différentes compétences et par d'autres données de jeu. La majorité se trouve quelque part entre ces deux extrêmes.

En cas de doute, les joueurs doivent tous simplement demander à leur MD comment il traite cette question. Le *Guide du Maître* contient de plus amples informations à ce sujet.

Exemples	Modificateur au test de Contrefaçon du lecteur
Type de document inconnu du lecteur	–2
Type de document peu connu du lecteur	0
Type de document connu du lecteur	+2
Écriture inconnue du lecteur	–2
Écriture peu connue du lecteur	0
Écriture bien connue du lecteur	+2
Le lecteur ne fait que survoler le document	–2

Un document contredisant la procédure habituelle ou les ordres reçus par le lecteur (ou mettant ce dernier en danger) ne pourra qu'accroître ses soupçons, et donc faciliter son test de Contrefaçon.

Action. Il faut environ 1 minute pour reproduire un document court et simple. S'il est plus long (ou plus complexe), le temps nécessaire passe à 1d4 minutes par page.

Nouvelles tentatives. En règle générale, non. Il est impossible de refaire un essai après qu'un faux a été détecté. Cela étant, le document peut tout à fait abuser quelqu'un d'autre. Le résultat du premier test de Contrefaçon effectué par le personnage pour un document donné est par la suite utilisé chaque fois que quelqu'un inspecte le document en question. Personne ne peut tenter de détecter un faux plus d'une fois. Si le faussaire remporte le test opposé, le lecteur ne peut prouver qu'il se trouve en présence d'un faux, même s'il a des soupçons.

Spécial. Un personnage possédant le don Fourberie obtient un bonus de +2 sur les tests de Contrefaçon.

Restriction. Il faut savoir lire et écrire la langue concernée pour pouvoir faire des faux ou les repérer (cette compétence est basée sur le langage). Seuls les barbares ayant appris à lire et écrire sont capables d'apprendre l'art de la contrefaçon.

CROCHETAGE (DEX ; FORMATION NÉCESSAIRE)

Le personnage est capable d'ouvrir verrous, cadenas et autres serrures à combinaison. Pour opérer, il doit posséder un minimum d'équipement (au moins un crochet, du fil de fer, une clef vierge de rainures, etc.). Une tentative de Crochetage sans outils de cambrioleur (voir page 130) s'accompagne d'un malus de circonstances de –2 au test de compétence (ce malus existe encore si l'on utilise un outil tout simple). À l'inverse, l'utilisation d'outils de qualité supérieure garantit un bonus de circonstances de +2 au test.

Test de compétence. Le DD du test de Crochetage nécessaire pour forcer une serrure dépend de la qualité de celle-ci, selon la table suivante.

Serrure	DD de Crochetage
Très simple	20
Moyenne	25
Bonne	30
Excellente	40

Action. Crocheter une serrure est une action complexe.

Spécial. Un personnage possédant le don Savoir-faire mécanique obtient un bonus de +2 sur les tests de Crochetage.

Test inné. Les personnages n'ayant pas reçu la formation adéquate n'ont pas la possibilité de crocheter les serrures, mais il leur reste la possibilité de les ouvrir en force (voir Casser les objets, page 165).

DÉCRYPTAGE (INT ; FORMATION NÉCESSAIRE)

Cette compétence sert, par exemple, à déchiffrer les runes anciennes gravées sur les murs d'un temple abandonné, à comprendre une lettre rédigée dans la langue infernale, à suivre les indications d'une carte au trésor écrite dans une langue étrangère, ou à interpréter les symboles mystérieux tracés sur les parois d'une grotte.

Test de compétence. Le personnage peut décrypter les textes incomplets, mais aussi ceux qui sont rédigés dans une langue inconnue ou archaïque. Le DD de base est égal à 20 pour les messages simples, 25 pour les textes de difficulté normale, et 30 pour ceux qui sont particulièrement complexes ou anciens.

En cas de réussite, le personnage comprend une page (ou son équivalent) du texte qu'il vient de lire. En cas d'échec, le MD joue un test de Sagesse (DD 5). Si ce second test est également raté, le personnage tire de mauvaises conclusions sur la teneur du texte.

Le MD effectue lui-même les deux tests (celui de Décryptage et, au besoin, celui de Sagesse), pour que le joueur ne sache pas si les informations découvertes par son personnage sont fiables ou non.

Action. Déchiffrer l'équivalent d'une page de texte prend 1 minute (dix action complexes successives).

Nouvelles tentatives. Non.

Spécial. Un personnage possédant le don Méticuleux obtient un bonus de +2 sur les tests de Décryptage.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Décryptage confère un bonus de +2 aux tests d'Utilisation des objets magiques en rapport avec les parchemins.

DÉGUISEMENT (CHA)

Cette compétence sert à modifier l'aspect du personnage ou celui de quelqu'un d'autre. Cela demande un peu de matériel, du maquillage et du temps. L'utilisation d'une trousse de déguisement (voir page 130) procure un bonus de circonstances de +2 au test de compétence. Un déguisement peut comprendre une légère variation de taille ou de poids, en plus ou en moins (dans la limite de 10 % par rapport à l'original).

Le personnage peut se faire passer pour ce qu'il n'est pas, voire jouer le rôle de quelqu'un en particulier. Sans se grimer, il pourrait par exemple faire croire qu'il vient de loin alors qu'il habite dans la région.

Test de compétence. C'est le résultat du test de compétence qui décide si le déguisement est bon ou pas. Il est opposé au test de Détection des autres. Si l'aventurier ne fait rien pour attirer l'attention, les autres n'ont aucune raison de jouer un test de Détection. Par contre, s'il se fait remarquer par des individus soupçonneux (tel qu'un garde observant les gens qui entrent par la porte de la ville), le MD peut considérer que ces derniers vont « faire 10 » sur leur test de Détection.

Le personnage n'effectue qu'un seul test de Déguisement, même s'il se retrouve face à plusieurs individus (qui, eux, ont droit à un test de Détection chacun). Le MD joue le test de compétence en secret pour que le joueur ignore si son personnage a réussi à se déguiser ou non.

L'efficacité du déguisement dépend en grande partie des modifications que le personnage apporte à son apparence normale.

Déguisement	Modificateur au test de Déguisement
Petits détails	+5
Autre sexe[1]	–2
Autre race[1]	–2
Catégorie d'âge différente[1]	–22

[1] Ces modificateurs se cumulent entre eux. Utilisez tous ceux qui s'appliquent.

[2] Par catégorie de différence entre celle du personnage et celle dont il souhaite donner l'impression (jeune, adulte, âge mûr, grand âge, vénérable).

Si l'aventurier prend les traits d'un individu en particulier, ceux qui connaissent ce dernier bénéficient d'un bonus supplémentaire à leur test de Détection selon la table suivante. De plus, on considère qu'ils se montrent automatiquement soupçonneux à l'égard du personnage, ce qui justifie systématiquement un test opposé.

Degré de familiarité	Bonus sur le test de Détection
Connaissance	+4
Ami ou associé	+6
Ami proche	+8
Parent, ami intime	+10

En règle générale, on joue un test de Détection à la première rencontre, puis un autre toutes les heures en cas de contact prolongé. Si le personnage croise de nombreux individus sans s'attarder, un test de Détection global par heure (ou par jour) est amplement suffisant, en ajoutant un bonus de groupe aux individus concernés. Par exemple, si l'aventurier tente de se faire passer pour un marchand ambulant en plein marché, le MD peut effectuer un test de Détection global pour tous les gens qu'il croise. Il

décide d'en jouer un par heure, assorti d'un bonus de +1 pour prendre en compte les disparités de la foule (la plupart ayant un degré de maîtrise nul en Détection et quelques-uns ayant un bon modificateur de compétence).

Action. Créer un déguisement demande 1d3x10 minutes de travail.

Nouvelles tentatives. Oui. Il est possible d'améliorer un déguisement imparfait, mais les cibles sont plus prudentes quand elles savent qu'on a déjà tenté de les abuser.

Spécial. Tout sort modifiant les traits du sujet, comme *changement d'apparence*, *changement de forme*, *métamorphose provoquée* ou *modification d'apparence*, confèrent un bonus de +10 au test de Déguisement (voir la description de chaque sort dans le Chapitre 11). Il faut réussir un test de Déguisement assorti d'un bonus de +10 pour copier fidèlement quelqu'un à l'aide du sort *voile*. Les sorts de divination permettant de percer les illusions (comme *vision lucide*) sont inefficaces contre les déguisements normaux. Par contre, ils permettent de repérer les composantes magiques venant éventuellement perfectionner un déguisement normal.

Il faut effectuer un test de Déguisement chaque fois que l'on lance *simulacre* (voir page 288) pour savoir si la copie est bien conforme à l'original.

Un personnage possédant le don Fourberie obtient un bonus de +2 sur les tests de Déguisement.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 en Bluff confère un bonus de +2 aux tests de Déguisement lorsque le personnage se sait observé et fait de son mieux pour se comporter en accord avec le rôle qu'il s'est choisi.

DÉPLACEMENT SILENCIEUX
(DEX ; MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

Cette compétence sert à se rapprocher d'un adversaire, ou au contraire à s'éloigner, sans se faire remarquer.

Test de compétence. Le test de Déplacement silencieux du personnage est opposé au test de Perception auditive de quiconque peut l'entendre. S'il avance lentement (jusqu'à la moitié de sa vitesse de déplacement normale), l'aventurier effectue ce test sans malus. S'il tente d'aller plus vite, il a un malus de –5. Il est quasiment impossible de courir ou de charger en silence (malus de –20).

Il est difficile d'être silencieux en traversant une surface bruyante, comme un marécage ou des buissons. La table suivante indique le malus aux tests de Déplacement silencieux.

Surface	Modificateur aux tests
Sonore (éboulement, marais profond, taillis, décombres importants)	–2
Très sonore (taillis touffu, neige épaisse)	–5

Action. Aucune. Les tests de Déplacement silencieux sont inclus dans un déplacement ou une autre activité et font donc partie d'une autre action.

Spécial. Un personnage ayant un chat pour familier (voir l'encart Les familiers, page 34) obtient un bonus de +3 sur les tests de Déplacement silencieux.

Les halfelins ont naturellement le pied léger, ce qui se traduit par un bonus racial de +2 à leurs tests de Déplacement silencieux.

Un personnage possédant le don Discret obtient un bonus de +2 sur les tests de Déplacement silencieux.

DÉSAMORÇAGE/SABOTAGE
(INT ; FORMATION NÉCESSAIRE)

Cette compétence sert par exemple à désamorcer un piège, bloquer une serrure (en position ouverte ou fermée) ou saboter une roue de chariot pour qu'elle sorte de son essieu au bout de quelques mètres. Elle permet de comprendre le fonctionnement d'un mécanisme raisonnablement simple et de le mettre hors service. Pour ce faire, le personnage doit posséder un ou plusieurs outils appropriés (crochet, scie, pied de biche, lime, etc.). Une tentative de Désamorçage/sabotage sans outils de cambrioleur (voir page 130) s'accompagne d'un malus de circonstances de –2 au test de compétence (ce malus existe toujours si l'on utilise un outil tout simple). À l'inverse, l'utilisation d'outils de cambrioleur de qualité supérieure garantit un bonus de circonstances de +2 au test.

Test de compétence. Le MD effectue le test de Désamorçage/sabotage en secret, afin que le joueur ne sache pas si son personnage a réussi ou non. Le DD du test dépend de la complexité du mécanisme. Mettre hors service (ou coincer, etc.) un objet simple correspond à un DD de 10. Le DD augmente pour les mécanismes plus complexes. En cas de succès, le personnage mène l'opération à bien. En cas d'échec de 1 à 4 points, il peut réessayer. Si le test est raté d'au moins 5 points, un incident se produit : si le personnage tente de désamorcer un piège, il le déclenche accidentellement ; s'il se livre à une tentative de sabotage, il est persuadé d'avoir mis l'objet hors service, mais celui-ci continue de fonctionner parfaitement.

Il est aussi possible de saboter des objets simples comme une selle ou la roue d'un chariot de telle façon qu'ils fonctionnent normalement pendant un temps, puis se cassent ou tombent en panne un peu plus tard (généralement après 1d4 rounds ou minutes d'utilisation).

Objet/ mécanisme	Temps nécessaire	DD de Désamorçage/ sabotage[1]	Exemple
Simple	1 round	10	Coincer une serrure
Complexe	1d4 rounds	15	Saboter une roue de chariot
Très complexe	2d4 rounds	20	Désarmer un piège ou le réarmer
Incroyablement complexe	2d4 rounds	25	Désarmer un piège complexe, saboter un mécanisme à retardement

[1] Le DD augmente de +5 si le personnage fait en sorte que personne ne remarque que l'objet a été touché.

Action. Le temps nécessaire pour opérer dépend de la complexité du mécanisme, comme l'indique la table précédente. Mettre un mécanisme simple hors service demande à peine 1 round (soit une action complexe) et les objets plus complexes prennent 1d4 ou 2d4 rounds.

Nouvelles tentatives. Variable. Le personnage peut réessayer s'il a raté de moins de 5 points, mais il doit savoir qu'il a échoué pour pouvoir réessayer.

Spécial. Un personnage possédant le don Savoir-faire mécanique obtient un bonus de +2 sur les tests de Désamorçage/sabotage.

Un roublard dépassant de 10 points ou plus le DD d'un piège peut l'étudier, comprendre son fonctionnement et le contourner (de même que ses compagnons) sans avoir besoin de le désamorcer.

Restriction. Les roublards (et les autres classes bénéficiant de l'aptitude recherche des pièges) sont également capables de désamorcer les pièges.

AUTRES MOYENS DE SE DÉBARRASSER D'UN PIÈGE

Il est possible d'endommager la plupart des pièges sans avoir recours à un test de Désamorçage/sabotage.

Pièges utilisant une attaque à distance. Une fois qu'un aventurier sait où est un piège, une manière rudimentaire mais efficace d'en venir à bout est de détruire le mécanisme, en supposant qu'il puisse y accéder. Si ce n'est pas le cas, il peut toujours boucher les trous d'où jaillissent les projectiles. Cela le protège efficacement contre le piège, à moins que les projectiles ne fassent assez de dégâts pour traverser les bouchons !

Pièges utilisant une attaque au corps à corps. Un personnage peut neutraliser ces pièges en détruisant le mécanisme ou en bloquant les armes, comme il est décrit plus haut. Vous pouvez aussi étudier la façon dont se déclenche le piège pour être capable de l'éviter juste à temps. Un personnage qui étudie attentivement un piège lorsqu'il se déclenche obtient un bonus d'esquive de +4 à la CA contre les attaques de ce piège s'il se déclenche à nouveau dans la minute qui suit.

Fosses/trappes. Saboter une fosse revient généralement à détruire la trappe qui la masque, pour la dévoiler à tous. Remplir la fosse d'une quelconque substance ou fabriquer un pont de fortune au-dessus est un simple travail manuel et pas l'utilisation de la compétence Désamorçage/sabotage. On peut aussi endommager les pieux qui se trouvent au fond de la fosse en les frappant (ils peuvent être détruits comme des dagues).

Pièges magiques. *Dissipation de la magie* fait des merveilles pour ce type de piège. Si le personnage réussit un test de niveau de lanceur de sorts contre le niveau du créateur du piège, sa magie est réprimée pendant 1d4 rounds. Cela fonctionne uniquement avec la version ciblée de *dissipation de la magie*, pas avec la version de zone (voir la description du sort, page 233).

Les pièges sont décrits en détail dans le Chapitre 3 du *Guide du Maître*.

magiques. En règle générale, les pièges magiques s'accompagnent d'un DD de 25 + niveau du sort utilisé dans leur création. Ainsi, désamorcer un piège préparé à l'aide de *runes explosives* correspond à un DD de 28, car *runes explosives* est un sort du 3e niveau.

Les sorts *cercle de téléportation*, *glyphe de garde*, *piège à feu* et *symbole* créent eux aussi des pièges qu'un roublard peut désarmer à l'aide de cette compétence. À l'inverse, Désamorçage/sabotage ne peut rien contre *croissance d'épines* ou *pierres acérées*. Pour plus de détails, reportez-vous à la description de tous ces sorts dans le Chapitre 11.

DÉTECTION (SAG)

Détection sert à repérer des brigands s'apprêtant à tendre une embuscade ou un roublard caché sous un porche, à percer un déguisement ou à lire sur les lèvres ou à voir un mille-pattes géant nichant dans un tas d'ordures.

Test de compétence. Cette compétence sert principalement à remarquer les créatures ou les personnages cachés. En règle générale, le test de Détection est opposé au test de Discrétion de celui qui essaye de ne pas se faire voir. Il arrive que quelqu'un ne se cachant pas soit difficile à repérer (par exemple au sein d'une foule). Dans ce cas, on a également recours à cette compétence.

Un test de Détection de 20 ou plus permet généralement de prendre conscience de la présence d'une créature invisible à proximité, sans pour autant la voir réellement.

Cette compétence sert également à reconnaître les individus déguisés (voir Déguisement, page 72) et pour lire sur les lèvres lorsqu'on ne peut entendre ou comprendre les paroles de quelqu'un.

Le MD peut demander des tests de Détection pour déterminer la distance initiale lors d'une rencontre. Un malus s'applique sur ces tests selon la distance entre les deux personnes, ainsi que si le personnage est distrait (c'est-à-dire qu'il ne se concentre pas uniquement sur sa surveillance).

Condition	Malus sur le test de Détection
Tous les 3 mètres de distance	–1
Personnage distrait	–5

Lecture sur les lèvres. Pour comprendre ce que dit une personne en observant les mouvements de ses lèvres, l'aventurier doit se trouver à 9 mètres ou moins de l'individu qui parle, le voir parler et comprendre sa langue (La lecture sur les lèvres est liée au langage). Le DD de base est égal à 15, mais il peut être plus élevé si le discours est particulièrement complexe ou si l'orateur souffre de difficultés d'élocution. Le personnage doit toujours conserver une ligne de vue sur les lèvres de sa cible.

En cas de succès sur son test de compétence, le personnage comprend la teneur générale de ce que l'autre a dit au cours de la minute écoulée, mais rate généralement quelques détails. Si le test de compétence échoue de 4 points ou moins, le personnage n'arrive pas à lire sur les lèvres du sujet. Si le test est raté de 5 points ou plus, il comprend autre chose. Le MD joue le test en secret afin que le joueur ne sache pas si son personnage commet une erreur ou non.

Action. Variable. Le personnage peut faire un test de Détection sans dépenser d'action chaque fois qu'il a l'occasion de voir quelque chose de façon réactive (par exemple, en arrivant dans une nouvelle pièce ou lorsqu'un adversaire tente de passer discrètement derrière lui). Par contre, retenter de voir quelque chose que l'on n'a pas réussi à voir est une action de mouvement. Pour lire sur les lèvres, le personnage doit se concentrer pendant 1 minute entière avant de jouer son test de Détection, ce qui l'empêche de faire quoi que ce soit d'autre pendant ce temps (il peut éventuellement se déplacer, mais à vitesse réduite de moitié).

Nouvelles tentatives. Oui. Un personnage peut essayer de voir quelque chose autant de fois qu'il le souhaite. On peut essayer de lire sur les lèvres une fois par minute.

Spécial. Une créature fascinée subit un malus de –4 à ses tests de Détection utilisés de façon réactive.

Un personnage possédant le don Vigilance bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Détection.

Les rôdeurs gagnent un bonus aux tests de Détection contre leurs ennemis jurés (voir page 54).

Les sens particulièrement aiguisés des elfes leur permettent de bénéficier d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection.

Pour leur part, les demi-elfes bénéficient d'un bonus racial de +1 (leurs sens sont également très affûtés, mais pas autant que ceux des elfes).

Un personnage ayant un aigle pour familier (voir l'encart Les familiers, page 34) obtient un bonus de +3 sur les tests de Détection effectués à la lumière du jour ou dans des zones bien illuminées.

Un personnage ayant une chouette pour familier (voir l'encart Les familiers, page 34) obtient un bonus de +3 sur les tests de Détection effectués dans l'ombre ou d'autres zones sombres.

DIPLOMATIE (CHA)

On utilise par exemple cette compétence pour persuader un chambellan d'accorder une audience avec le roi, pour négocier la cessation des hostilités entre deux tribus barbares en guerre, ou pour faire comprendre aux ogres mages dont on est le prisonnier que le groupe leur rapportera bien plus s'ils demandent une rançon plutôt que s'ils s'amusent à massacrer les personnages l'un après l'autre. Elle comprend des facteurs tels que l'étiquette, le respect des convenances, le tact, la subtilité et la capacité à tourner de jolies phrases. Un personnage formé à la diplomatie connaît les règles de conduite formelles et informelles, les titres à donner à chacun, etc. Cette compétence représente la faculté qu'ont certains à toujours se montrer sous leur meilleur jour afin de pouvoir négocier et influencer les autres avec une grande efficacité.

Test de compétence. Le personnage peut modifier l'attitude des gens qui l'entourent en réussissant un test de Diplomatie (voir l'encart Influencer l'attitude des PNJ ci-dessous). Le *Guide du Maître* détaille les règles permettant d'influencer les PNJ. Dans le cadre de négociations, tous les participants jouent un test de Diplomatie afin de déterminer qui prend l'ascendant. On a également recours à cette méthode lorsque deux individus opposés par un différend plaident leur cause devant une tierce personne.

Action. Modifier l'attitude de ses interlocuteurs par un test de Diplomatie prend généralement au moins 1 minute (soit dix actions complexes successives). Selon la situation, ce temps peut grandement augmenter. Les tentatives de Diplomatie précipitées, par exemple pour séparer deux guerriers en colère prêts à en découdre, sont possibles, mais avec un malus de –10 sur le jet.

INFLUENCER L'ATTITUDE DES PNJ

Consultez la table suivante pour déterminer le résultat des tests de Diplomatie (ou de Charisme) joués pour modifier l'attitude d'un PNJ, ou pour les tests d'empathie sauvage joués pour modifier d'attitude d'un animal ou d'une créature magique. Le Guide du Maître contient plus d'informations sur les attitudes des PNJ.

Attitude initiale	Nouvelle attitude (DD à atteindre)				
	Hostile	Inamical	Indifférent	Amical	Serviable
Hostile	moins de 20	20	25	35	50
Inamical	moins de 5	5	15	25	40
Indifférent	—	moins de 1	1	15	30
Amical	—	—	moins de 1	1	20
Serviable	—	—	—	moins de 1	1

Par exemple, si un personnage rencontre un seigneur initialement hostile, il devra obtenir un résultat de 20 ou plus sur son test de Diplomatie (ou de Charisme) pour obtenir un changement d'attitude de son interlocuteur. S'il obtient moins de 20, il restera hostile. S'il obtient entre 20 et 24, le seigneur deviendra simplement inamical, et ainsi de suite.

Attitude	Signification	Actions possibles
Hostile	Prêt à prendre des risques pour nuire	Attaque, gêne, insultes virulentes, fuite
Inamical	Veut du mal	Mensonges, malveillance, surveillance, insultes
Indifférent	Sans opinion	Contact social usuel
Amical	Veut du bien	Discussion, conseils, offre d'aide limitée, soutien verbal
Serviable pour aider	Prêt à prendre des risques	Protection, soins, assistance

Nouvelles tentatives. Éventuellement, mais ce n'est pas recommandé car les nouvelles tentatives sont généralement sans effet. Même si le test initial est réussi, il y a des limites au-delà desquelles l'autre participant aux négociations ne peut aller, et tenter de l'influencer davantage risque de faire plus de mal que de bien. Si le test est raté, la partie adverse n'en est que plus ancrée dans ses convictions, et il devient impossible de la faire changer d'avis.

Spécial. Les demi-elfes étant souvent au cœur de multiples cultures, ils bénéficient d'un bonus de +2 sur les tests de Diplomatie.

Un personnage possédant le don Négociation obtient un bonus de +2 sur les tests de Diplomatie.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Bluff, Connaissances (noblesse et royauté) ou Psychologie confère un bonus de +2 sur les tests de Diplomatie.

DISCRÉTION (DEX ; MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

Certains font appel à cette compétence pour se fondre dans l'ombre, d'autres pour s'approcher de la tour d'un magicien sans se faire repérer, d'autres enfin pour se perdre dans la foule.

Test de compétence. Le test de Discrétion du personnage est opposé au test de Détection de quiconque se trouve en position de le repérer. S'il avance lentement (jusqu'à la moitié de sa vitesse de déplacement normale), l'aventurier effectue ce test sans malus. S'il tente d'aller plus vite, il a un malus de –5. Il est quasiment impossible de courir ou de charger en restant caché (malus de –20).

Par exemple, Lidda a une vitesse de déplacement de 6 mètres. Si elle ne veut pas de malus à son test de Discrétion, elle doit restreindre sa vitesse de déplacement à 3 mètres par action de mouvement (soit un déplacement total possible de 6 mètres par round).

Les créatures d'une autre catégorie de taille que M voient leur test de Discrétion s'accompagner des modificateurs suivants : taille I : +16, taille Min : +12, taille TP : +8, taille P : +4, taille G : –4, taille TG : –8, taille Gig : –12, taille C : –16.

Un abri ou un camouflage (voir pages 150 – 152) est nécessaire pour pouvoir tenter un test de Discrétion. Un personnage bénéficiant d'un abri ou d'un camouflage total n'a généralement pas besoin de réussir un test de Discrétion, puisqu'il est de toute façon impossible de le voir (mais ce n'est pas toujours le cas, voir la section Spécial, ci-dessous).

Il est impossible de se cacher si l'on est observé, même peu attentivement. Le personnage peut éventuellement le faire s'il passe l'angle d'un couloir, par exemple, mais les autres savent au moins dans quel secteur il se trouve. L'aventurier peut utiliser normalement sa compétence s'il parvient à distraire ses observateurs ne serait-ce qu'un instant (par exemple, avec la compétence Bluff ; voir ci-dessous). Dans ce cas, il ne lui reste plus qu'à atteindre une cachette avant que l'on s'intéresse de nouveau à lui (en règle générale, on considère que la cachette doit se trouver à moins de 30 cm par degré de maîtrise atteint en Discrétion). Le test de Discrétion se fait toutefois à –10, car le personnage doit aller vite.

Tir embusqué. Lorsqu'un personnage est déjà caché à 3 mètres ou plus de sa cible, il peut porter une attaque à distance puis se cacher à nouveau dans le même round. Il subit cependant un malus de –20 sur son test de Discrétion après son tir.

Créer une diversion pour se cacher. La compétence Bluff (voir page 69) peut aider à se cacher. Sur un test de Bluff réussi, un personnage se trouvant au vu et au su de tous obtient la diversion nécessaire pour tenter un test de Discrétion.

Action. La plupart du temps, aucune. Les tests de Discrétion font généralement partie d'un déplacement et ne nécessitent pas une action distincte. Cependant, se cacher après avoir tiré (voir Tir embusqué ci-dessus) est une action de mouvement.

Spécial. Un personnage invisible bénéficie d'un bonus de +40 sur les tests de Discrétion s'il est immobile et d'un bonus de +20 seulement s'il se déplace.

Un personnage possédant le don Discret obtient un bonus de +2 sur les tests de Discrétion.

Un rôdeur de niveau 13 peut tenter un test de Discrétion sans bénéficier d'un abri ou d'un camouflage, à condition d'être sur un terrain naturel. À la même condition, un rôdeur de niveau 17 peut se cacher même s'il est observé.

DRESSAGE (CHA ; FORMATION NÉCESSAIRE)

Cette compétence sert à conduire un attelage sur un sol accidenté, à transformer un chien en féroce en gardien ou à apprendre à « parler » à un tyrannosaure sur un mot de son maître.

Test de compétence. Le DD nécessaire pour obtenir l'effet désiré dépend de ce que l'on souhaite obtenir.

Tâche	DD de Dressage
Diriger un animal	10
Pousser un animal	15
Enseigner des tours à un animal	15 ou 20[1]
Enseigner une fonction à un animal	15 ou 20[1]
Élever un animal sauvage	15 + DV de l'animal

[1] Voir les descriptions des tours.

Fonction	DD	Fonction	DD
Animal de chasse	20	Monture	15
Animal de combat	20	Monture de guerre	20
Animal de foire	12	Travailleur de force	15
Animal de garde	20		

Diriger un animal. Cette action consiste à ordonner à un animal d'effectuer l'une des tâches ou des tours de son répertoire. Par exemple, pour ordonner à un chien entraîné au combat d'attaquer un adversaire, il faut réussir un test de Dressage de DD 10. Si l'animal est blessé ou à subit des dégâts non-létaux ou un affaiblissement ou une diminution de caractéristique, le DD augmente de +2. Si le test réussit, l'animal exécute la tâche ou le tour lors de sa prochaine action.

Pousser un animal. Cette action permet de pousser un animal à effectuer une tâche ou un tour pour lequel il n'est pas entraîné, mais dont il est physiquement capable. Cela comprend aussi la marche forcée ou le footing pendant plus d'une heure entre deux cycles de sommeil (voir le Chapitre 9 : la vie d'aventurier). Si l'animal est blessé ou a subi des dégâts non-létaux ou un affaiblissement ou une diminution de caractéristique, le DD augmente de +2. Si le test réussit, l'animal exécute la tâche ou le tour lors de sa prochaine action.

Enseigner des tours à un animal. Il faut une semaine de travail au personnage (et un test réussi de Dressage au DD indiqué) pour apprendre un tour spécifique à un animal. Les animaux ayant une valeur d'Intelligence de 1 (comme les serpents et les requins) peuvent apprendre jusqu'à trois tours au maximum, tandis que les animaux plus intelligents (comme les chiens et les chevaux) peuvent apprendre jusqu'à six tours. Les tours les plus courants (et le DD qui leur est associé) sont décrits ci-dessous.

« Arrête ! » (DD 15). L'animal cesse le combat ou recule selon les cas. Un animal qui ne connaît pas ce tour continue le combat jusqu'à ce qu'il doive fuir (à cause de blessures, d'un effet de terreur et ainsi de suite) ou que son adversaire son vaincu.

« Attaque ! » (DD 20). L'animal attaque les créatures qu'il perçoit comme étant des ennemis. Le personnage peut désigner du doigt une cible précise, que l'animal attaquera s'il en est capable. En temps normal, un animal n'attaque que les créatures de type humanoïde, humanoïde monstrueux, géant ou d'autres animaux. Apprendre à un animal à attaquer les créatures de tous types (y compris des créatures surnaturelles comme les aberrations et les morts-vivants) compte comme deux tours.

« Attends ! » (DD 15). L'animal reste en place et attend le retour de son maître. Il n'agresse pas les créatures qui s'approchent de lui, mais se défend au cas où.

« Au pied ! » (DD 15). L'animal suit son maître comme son ombre, même si cela l'oblige à se rendre dans un lieu qui lui déplaît.

« Cherche ! » (DD 15). L'animal va à l'endroit désigné et y cherche quelque chose de vivant ou de mobile.

« Garde ! » (DD 20). L'animal reste où il est et empêche quiconque d'approcher.

« Joue ! » (DD 15). L'animal connaît une série de tours simples, comme s'asseoir, se coucher sur le dos, donner la patte, gronder ou aboyer à la demande et ainsi de suite.

« Protège ! » (DD 20). L'animal défend toujours son maître (ou se prépare à le défendre si aucune menace n'est visible), sans que celui-ci n'ait besoin de lui donner un ordre. Il peut aussi lui ordonner de protéger une autre personne.

« Suis ! » (DD 15). L'animal suit la piste olfactive qu'on lui présente. (Cela suppose que l'animal possède la particularité odorat, voir le *Manuel des Monstres*.)

« Travaille ! » (DD 15). L'animal peut tirer ou pousser une charge intermédiaire ou lourde.

« Va chercher ! » (DD 15). L'animal va chercher quelque chose. Si son maître ne lui indique pas l'objet à rapporter, il en prend un au hasard.

« Viens ! » (DD 15). L'animal vient se placer près de son maître, même s'il ne le ferait pas en temps normal (en l'obligeant à monter sur un bateau par exemple).

Enseigner une fonction à un animal. Plutôt que d'apprendre des tours un par un à un animal, il est possible de l'entraîner à une fonction particulière. La fonction d'un animal regroupe une série de tours formant un tout homogène. L'animal doit remplir toutes les conditions des tours compris dans la fonction. Si une fonction inclut plus de trois tours, elle est réservée aux animaux ayant une valeur d'Intelligence de 2.

On ne peut apprendre qu'une fonction à un animal, mais il peut apprendre des tours supplémentaires s'il est assez intelligent pour cela. Entraîner un animal à assumer une fonction demande moins de tests de Dressage, mais autant de temps que de lui apprendre individuellement les tours qui la composent. À la discrétion du MJ, il est possible d'inventer d'autres fonctions que celles qui sont présentées ici.

Monture de combat (DD 20). Un animal entraîné pour être une monture de combat connaît les tours arrête, attaque, au pied, garde, protège et viens. Entraîner un animal pour devenir une monture de combat prend six semaines. Entraîner un animal possédant déjà la fonction monture pour qu'il devienne une monture de combat ne prend que trois semaine (et nécessite un test de Dressage de DD 20). Sa nouvelle fonction et son nouveau répertoire de tours remplacent les précédents. Les destriers et les chiens de selle (voir le *Manuel des Monstres*) sont déjà entraînés à porter des cavaliers en combat et n'ont pas besoin d'un entraînement supplémentaire pour cela.

Animal de combat (DD 20). Un animal entraîné pour le combat connaît les tours arrête, attaque et attends. Entraîner un animal pour devenir un animal de combat prend trois semaines.

Animal de garde (DD 20). Un animal entraîné pour la garde connaît les tours arrête, attaque, garde et protège. Entraîner un animal pour devenir un animal de combat prend quatre semaines.

Travailleur de force (DD 15). Un animal entraîné pour le travail de force connaît les tours travaille et viens. Entraîner un animal pour devenir un animal de combat prend deux semaines.

Animal de chasse (DD 20). Un animal entraîné pour la chasse connaît les tours arrête, attaque, au pied, suis et va chercher. Entraîner un animal pour devenir un animal de combat prend six semaines.

Animal de foire (DD 15). Un animal entraîné pour la foire connaît les tours attends, au pied, joue, va chercher et viens. Entraîner un animal pour devenir un animal de combat prend cinq semaines.

Monture (DD 15). Un animal entraîné être une monture connaît les tours attends, au pied et viens. Entraîner un animal pour devenir un animal de combat prend trois semaines.

Élever un animal sauvage. Le personnage est capable d'élever un animal sauvage comme s'il s'agissait d'un animal domestique. Il peut s'occuper de trois animaux du même type à la fois. En cas de succès au test de compétence, l'animal peut apprendre des tours (soit en même temps qu'il est élevé, soit plus tard comme un animal domestique).

Action. Variable. Diriger un animal est une action de mouvement et pousser un animal est une action complexe. (Un druide ou un rôdeur peut diriger son compagnon animal par une action libre et le pousser par une action de mouvement.) Pour une tâche à durée fixe, le personnage doit passer la moitié du temps indiqué (à raison de 3 heures par jour et par animal) avant d'effectuer son test de compétence. En cas d'échec, il ne parvient pas à dresser ou mater l'animal, ni à lui enseigner le moindre tour, mais il n'a pas à finir le dressage ou l'élevage. Si le test est réussi, il faut encore accorder à l'animal le reste du temps nécessaire pour que le dressage (ou autre) soit couronné de succès. En cas d'interruption, ou si le personnage n'achève pas la tâche fixée, toute tentative faite par la suite pour dresser, mater ou apprendre des tours à l'animal échoue automatiquement.

Nouvelles tentatives. Oui, sauf pour élever un animal sauvage.

Spécial. On peut utiliser cette compétence sur une créature ayant une valeur d'Intelligence de 1 ou 2 et qui n'est pas un animal, mais le DD de la tâche augmente de +5. Le nombre de tours que ces créatures peuvent apprendre est limité de la même façon que pour les animaux. Le *Manuel des Monstres* fournit les informations nécessaires sur l'élevage et le dressage d'autres types de créatures quand un cas particulier s'applique.

Un druide ou un rôdeur obtient un bonus de circonstances de +4 sur les tests de Dressage liés à son compagnon animal. De plus, le compagnon animal d'un druide ou d'un rôdeur connaît un (ou plusieurs) tours supplémentaires, qui ne comptent pas dans la limite normale des tours qu'un animal peut apprendre et ne nécessitent aucun temps de dressage.

Un personnage possédant le don Fraternité animale obtient un bonus de +2 sur les tests de Dressage.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Dressage confère un bonus de +2 sur les tests d'Équitation et sur les tests d'empathie sauvage.

Test inné. Un personnage ayant un degré de maîtrise nul en Dressage peut diriger ou pousser les animaux domestiques en réussissant un test de Charisme, mais il ne peut ni dresser, ni élever d'animaux. Un druide ou un rôdeur ayant un degré de maîtrise nul en Dressage peut effectuer un test de Charisme pour diriger ou pousser son compagnon animal, mais il ne peut ni dresser, ni élever d'autres animaux non domestiqués.

ÉQUILIBRE (DEX ; MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

Le personnage conserve son équilibre même quand il marche sur une corde tendue, une poutre, une étroite corniche ou un sol particulièrement traître.

Test de compétence. Le personnage peut se déplacer sur une surface dangereuse. Un test de compétence réussi lui permet d'avancer à vitesse réduite de moitié pendant 1 round. En cas d'échec de 1 à 4 points, il ne progresse pas de tout le round. S'il rate son test d'au moins 5 points, il tombe. La difficulté varie en fonction de la surface, comme suit :

Surface étroite	DD[1]	Surface dangereuse	DD[1]
Large de 15 à 30 cm	10	Larges pierres inégales	10[2]
Large de 5 à 15 cm	15	Sol de pierres taillées	10[2]
Large de moins de 5 cm	20	Sol en pente ou abrupt	10[2]

[1] À ces DD s'ajoutent éventuellement les modificateurs de la table suivante.
[2] Seulement dans le cas d'une charge ou d'une course. En cas d'échec de moins de 5 points, le personnage ne peut courir ou charger, mais il peut agir normalement par ailleurs.

Modificateurs de surface étroite

Surface	Modificateur au DD[1]
Légèrement encombré (éboulis, décombres épars)	+2
Très encombré (sol d'une caverne naturelle, décombres nombreux)	+5
Légèrement glissant (sol humide)	+2
Très glissant (verglas)	+5
Sol en pente ou abrupt	+2

[1] Ces modificateurs s'ajoutent au DD pour une surface étroite. Ils se cumulent entre eux.

Combat en équilibre. Un personnage se déplaçant en équilibre est considéré comme étant pris au dépourvu, puisqu'il est incapable de bouger pour éviter les coups. Il perd donc son bonus de Dextérité à la CA. S'il a atteint un degré de maîtrise de 5 ou plus en Équilibre, il n'est pas considéré comme étant pris au dépourvu et conserve son bonus de Dextérité à la CA. Chaque fois qu'un personnage en équilibre subit des dégâts, il doit réussir un nouveau test de compétence de même DD pour rester debout.

Déplacement accéléré. On peut choisir de se déplacer sur une surface périlleuse plus vite que ce qui est décrit ci-dessus. À condition d'accepter un malus de –5 sur ses tests d'Équilibre, il est possible de se déplacer de sa vitesse de déplacement entière par une action de mouvement. (On peut se déplacer ainsi de deux fois sa vitesse de déplacement, mais cela requiert deux tests d'Équilibre — un pour chaque action de mouvement.) On peut aussi accepter ce malus pour tenter une charge sur une surface périlleuse. Il

faut alors réussir un test d'Équilibre par multiple de sa vitesse (ou fraction) parcouru pendant la charge.

Action. Aucune. Effectuer un test d'Équilibre ne nécessite aucune action, mais fait partie d'une autre action ou est joué en réaction à un événement.

Spécial. Un personnage possédant le don Funambule obtient un bonus de +2 sur les tests d'Équilibre.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Acrobaties confère un bonus de +2 en Équilibre.

ÉQUITATION (DEX)

Le personnage sait se déplacer sur tous les types de montures, qu'il s'agisse de chevaux, de chiens de selle, de griffons, de dragons ou d'une autre espèce de créature pouvant accepter un cavalier. Si le personnage tente de chevaucher une créature qui n'est faite pour cela (comme la plupart des bipèdes), il subit un malus de –5 sur ses tests d'Équitation.

Test de compétence. Les actions d'équitation classiques n'exigent pas de test de compétence. Le personnage peut ainsi seller sa monture, monter en selle, aller au pas, trotter, galoper, et descendre sans le moindre problème. Monter ou descendre de selle correspond à une action de mouvement. Certaines tâches requièrent un test de compétence :

Tâche	DD d'Équitation
Guider sa monture avec les genoux	5
Rester en selle	5
Combattre sur un destrier	10
Utiliser sa monture comme abri	15
Amortir sa chute	15
Sauter un obstacle	15
Éperonner sa monture	15
Contrôler sa monture au combat	20
Monter ou descendre de selle rapidement	20[1]

[1] Le malus d'armure aux tests s'applique au test.

Guider sa monture avec les genoux. Le personnage sait guider sa monture à l'aide de ses seuls genoux, ce qui lui laisse les mains libres en cas de combat. Le test d'Équitation s'effectue au début de chaque tour de jeu. En cas d'échec, l'aventurier ne peut se servir que d'une main au cours du round, l'autre étant nécessaire pour contrôler sa monture.

Rester en selle. Quand le personnage est blessé ou quand sa monture s'affole, il réagit instantanément pour ne pas tomber. Utiliser cette option ne nécessite pas d'action.

Combattre sur un destrier. Le cavalier peut placer sa ou ses attaques, tout en faisant attaquer sa monture si elle est entraînée au combat. Utiliser cette option est une action libre.

Utiliser sa monture comme abri. Le personnage peut sauter de selle et se cacher derrière sa monture, qui lui procure un abri. Il ne peut ni attaquer ni lancer des sorts lorsqu'il est dans cette position. S'il rate son test de compétence, il n'est pas considéré comme étant à l'abri. Utiliser cette option ne nécessite pas d'action.

Amortir sa chute. Le personnage a appris à amortir sa chute si sa monture tombe ou se fait tuer sous lui. En cas de test de compétence raté, il subit 1d6 points de dégâts de chute. Utiliser cette option ne nécessite pas d'action.

Sauter un obstacle. Le personnage peut encourager sa monture à sauter un obstacle au cours de son déplacement. La distance parcourue lors du saut est déterminée par le modificateur d'Équitation du personnage ou le modificateur de Saut de la monture (on prend systématiquement le plus faible des deux). Si le personnage rate son test d'Équitation, il tombe lorsque sa monture quitte le sol et subit au moins 1d6 points de dégâts de chute. Utiliser cette option n'est pas une action, mais fait partie d'une action de mouvement.

Éperonner sa monture. Au prix d'une action de mouvement, le personnage peut inciter sa monture à aller plus vite. Un test d'Équitation réussi augmente la vitesse de la monture de 3 mètres pendant 1 round, mais elle subit 1 point de dégâts. On peut utiliser cette option plusieurs rounds de suite, mais chaque round consécutif double les dégâts subis par la monture (2 points, puis 4 points, puis 8 points et ainsi de suite).

Contrôler sa monture au combat. Au prix d'une action de mouvement, le personnage a la possibilité de contrôler un poney, un cheval léger ou un cheval lourd (ou une autre monture qui ne soit pas habituée aux batailles) au combat. En cas d'échec au test de compétence, il ne peut rien faire d'autre de tout le round. Aucun test n'est nécessaire pour les chevaux ou poneys de guerre.

Monter ou descendre de selle rapidement. Le personnage sait monter en selle ou sauter au sol extrêmement rapidement. À condition qu'il réussisse son test d'Équitation et que sa monture ne fasse pas plus d'une catégorie de taille que lui, il lui suffit d'une action libre. S'il rate son test de compétence, cela lui demande automatiquement une action de mouvement. Il est impossible de tenter cette acrobatie sans avoir au moins une action de mouvement disponible au cours du round (en cas d'échec) ou si la monture est plus grande que son cavalier d'au moins deux catégories de taille.

Action. Variable. Monter ou descendre de selle est habituellement une action de mouvement. Les autres tests sont des actions de mouvement, des actions libres ou ne sont pas des actions, selon les cas.

Spécial. Monter à cru entraîne un malus de –5 aux tests d'Équitation.

Si la monture du personnage est équipée d'une selle de guerre (voir page 131), il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 à tous les tests visant à déterminer s'il parvient à se maintenir en selle.

Il est nécessaire de maîtriser la compétence Équitation pour pouvoir choisir les dons Attaque au galop, Charge dévastatrice, Combat monté, Piétinement ou Tir monté. Tous ces dons sont détaillés dans le Chapitre 5.

Un personnage possédant le don Fraternité animale obtient un bonus de +2 sur les tests d'Équitation.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Dressage confère un bonus de +2 en Équitation.

ESCALADE (FOR ; MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

Cette compétence sert à escalader une falaise, à atteindre l'étage d'une maison de manière à entrer par la fenêtre, ou de ressortir d'une trappe dans laquelle on vient de tomber.

Test de compétence. Chaque test d'Escalade réussi permet de progresser (vers le haut, le bas ou les côtés) le long d'une pente fortement inclinée ou d'un mur (voire d'un plafond muni de prises suffisamment marquées) à un quart de sa vitesse habituelle. On considère qu'une pente fait moins de 60° ; au-delà, il s'agit d'un mur.

Un test de compétence raté de 1 à 4 points indique que le personnage ne parvient pas à progresser et un test raté de 5 points ou plus provoque une chute le long de la hauteur déjà parcourue.

Un matériel d'escalade complet (voir page 130) confère un bonus de circonstances de +2 à tous les tests d'Escalade.

Le DD du test dépend des conditions dans lesquelles l'escalade s'effectue, qui sont à comparer à celles de la table suivante.

Exemples de surface ou d'activité	DD d'Escalade
Pente trop inclinée pour permettre d'avancer en marchant. Corde à nœuds accrochée près d'un mur contre lequel on peut s'appuyer.	0
Corde accrochée près d'un mur contre lequel on peut s'appuyer, corde à nœuds ou corde créée par le sort *corde enchantée*.	5
Surface garnie de corniches où se tenir ou s'accrocher (mur en ruine, gréement de navire).	10
Toute surface comprenant suffisamment de prises, naturelles ou artificielles (rocher escarpé, arbre). Corde lisse. Se relever lorsqu'on se tient par les mains.	15
Surface inégale comprenant quelques petites prises pour les mains et les pieds (mur typique de donjon).	20
Surface rugueuse (paroi de roche naturelle, mur de briques).	25
Dévers ou plafond garnis de prises pour les mains mais pas pour les pieds	25
Une surface absolument plate, lisse et verticale ne peut pas être escaladée.	–

Exemples de surface ou d'activité	Modificateur au DD d'Escalade[1]
Cheminée (naturelle ou artificielle) ou tout autre goulet dans lequel on peut s'appuyer contre deux parois opposées en s'arc-boutant (réduit le DD de 10).	–10
Angle permettant de s'appuyer contre deux parois perpendiculaires (réduit le DD de 5).	–5
Surface glissante (augmente le DD de 5).	+5

[1] Ces modificateurs se cumulent entre eux. Prenez en compte tous ceux qui s'appliquent à la situation.

Il est nécessaire d'avoir les deux mains libres lors d'une escalade, mais on peut se tenir à un mur d'une main le temps de lancer un sort ou d'effectuer toute autre action réalisable d'une main. Il est impossible d'éviter les coups en grimpant, ce qui signifie le personnage perd son bonus de Dextérité à la CA. Il est aussi dans l'incapacité d'utiliser un bouclier.

Chaque fois qu'un individu en train d'escalader subit des dégâts, il doit réussir un test de compétence contre le DD de la paroi, sous peine de tomber. En cas d'échec, les dégâts sont proportionnels à la hauteur de chute (voir le *Guide du Maître* pour plus de détails sur les chutes).

Escalade accélérée. Le personnage a la possibilité de grimper plus vite que d'habitude. Au prix d'un malus de –5, il peut avancer de la moitié de sa vitesse de déplacement (au lieu du quart).

Créer ses propres prises. L'aventurier peut créer ses propres prises en plantant des pitons. Cela lui demande 1 minute par piton et un piton par mètre. Un mur pitonné se transforme en surface présentant suffisamment de prises (DD 15). De même, un personnage muni d'une hachette ou d'un pic peut tailler des prises à même un mur de glace.

Stopper sa chute. Il est quasiment impossible d'arrêter sa chute en se retenant à un mur. Pour y parvenir, le personnage doit réussir un test d'Escalade contre un DD de 20 + DD de la paroi. L'exercice est plus faisable quand on tombe le long d'une pente (DD = 10 + DD de la pente).

Stopper la chute d'une autre personne. Un grimpeur peut tenter de rattraper une autre personne qui tombe au-dessus ou à côté de lui si elle passe à sa portée. Pour cela, il doit réussir une attaque de contact au corps à corps contre la personne qui tombe (mais elle peut décider de ne pas appliquer son bonus de Dextérité à la CA si elle le désire). Si l'attaque réussit, le grimpeur doit effectuer immédiatement un nouveau test d'Escalade (avec un DD égal à celui de la surface + 10). En cas de réussite, le grimpeur arrive à rattraper la personne, mais si le poids de celle-ci et de son équipement est supérieur à la limite d'une charge lourde pour le grimpeur, il est emporté à son tour et ils chutent tous les deux. Si le test d'Escalade échoue de 1 à 4 points, le grimpeur n'arrive pas à rattraper la personne, mais il conserve sa propre prise sur la surface. Si le test d'Escalade échoue de 5 points ou plus, non seulement le grimpeur n'arrive pas à interrompre la chute, mais il perd pied et chute lui aussi.

Action. L'escalade est une forme de déplacement, et les tests d'Escalade sont donc généralement intégrés dans des actions de mouvement (et peuvent être combinés à d'autres formes de déplacement dans une seul action de mouvement). Un test d'Escalade distinct est nécessaire pour chaque action de mouvement comprenant une part d'escalade. Stopper sa chute ou celle d'une autre personne n'est pas une action.

Spécial. Il est possible de soulever quelqu'un (ou de le faire descendre) à l'aide d'une corde, pour peu que l'on dispose de la force physique nécessaire. Doublez la charge maximale du personnage (voir page 162) pour savoir combien il peut porter de la sorte.

La grande agilité et le pied sûr des halfelins leur confèrent un bonus racial de +2 aux tests d'Escalade.

Un personnage ayant un lézard pour familier (voir l'encart Les familiers, page 34) obtient un bonus de +3 sur les tests d'Estimation.

Une créature possédant une vitesse d'escalade (comme une araignée monstrueuse ou un personnage sous l'effet d'un sort de *pattes d'araignées*) bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade. Elle doit effectuer un test d'Escalade pour grimper un mur ou une pente dont le DD est supérieur à 0, mais elle peut toujours faire 10 sur ses tests d'Escalade même si elle est menacée ou distraite (voir Test sans jet de dé, page 65). Lors d'une escalade accélérée, une créature possédant une vitesse d'escalade peut se déplacer au double de sa vitesse d'escalade (mais pas plus que sa vitesse de déplacement normal, si elle est inférieure) et n'a besoin d'effectuer qu'un test d'Escalade avec un malus de –5. Une créature de ce type conserve son bonus de Dextérité à la CA pendant qu'elle grimpe. Il lui est cependant toujours impossible de courir pendant son escalade.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Maîtrise des cordes confère un bonus de +2 pour grimper à une corde, quelle qu'elle soit (à nœuds ou non, seule ou près d'un mur).

ESCAMOTAGE (DEX ; FORMATION NÉCESSAIRE ; MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

Le personnage sait délester les autres de leur bourse, empocher un objet sans se faire remarquer, dissimuler une arme légère sur lui ou se livrer à de nombreux tours de passe-passe avec tout objet pas plus gros qu'un chapeau ou une miche de pain.

Test de compétence. Un test d'Escamotage réussi contre un DD de 10 permet d'empocher discrètement un objet n'appartenant à personne et pas plus gros qu'une pièce de monnaie. Les tours de passe-passe mineurs (comme faire disparaître une pièce) s'accompagnent également d'un DD de 10, sauf si un observateur attentif suit le moindre geste du personnage.

Si l'aventurier fait l'objet d'une étroite surveillance, son test d'Escamotage doit l'emporter sur le test de Détection de l'observateur. Dans le cas où le personnage est battu, il exécute l'action normalement mais se fait remarquer.

Cette compétence sert aussi à cacher sur sa personne un objet de taille réduite (y compris une arme légère, comme une hachette, ou une arme à distance facile à cacher, comme un dard, une fronde ou une arbalète de poing). Le test d'Escamotage est opposé par le test de Détection des individus qui l'observent ou par le test de Fouille des personnes qui l'examinent. Dans ce dernier cas, les examinateurs obtiennent un bonus de +4 sur leur test de Fouille, puisqu'il est généralement plus simple de trouver un objet de ce type que de le cacher. Une dague se dissimule plus facilement que la plupart des autres armes légères, et elle peut être cachée avec un bonus de +2 sur le test d'Escamotage. Un objet particulièrement petit, comme une pièce de

Krusk aide Jozan à escalader la falaise.

monnaie, un shuriken ou un anneau, peut être dissimulé avec un bonus de +4 sur le test d'Escamotage. Enfin, un personnage portant des habits épais ou amples (comme une cape) obtient un bonus de +2 sur ses tests d'Escamotage pour dissimuler des objets. Dégainer une arme dissimulée est une action simple et ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Il faut réussir un test d'Escamotage contre un DD de 20 pour dérober quelque chose à quelqu'un. Dans le même temps, la victime a droit à un test de Détection opposé au résultat du test d'Escamotage du personnage. Si elle réussit, elle s'aperçoit qu'on cherche à la voler, que le personnage ait réussi sa tentative ou non.

On peut aussi utiliser Escamotage pour distraire une audience, de la même façon qu'avec la compétence Représentation. Dans ce cas, le personnage fait des tours de passe-passe, jongle et ainsi de suite.

Tâche	DD d'Escamotage
Se saisir discrètement d'un objet de la taille d'une pièce de monnaie, faire disparaître une pièce	10
Dérober un petit objet à quelqu'un	20

Action. Les tests d'Escamotage sont habituellement des actions simples. On peut cependant les effectuer par une action libre en acceptant un malus de –20 sur son test.

Nouvelles tentatives. Oui, mais un second test d'Escamotage contre la même cible (ou face à un observateur qui vient de déceler la tentative précédente) s'accompagne d'un DD fortement augmenté (+10).

Spécial. Un personnage possédant le don Doigts de fée obtient un bonus de +2 sur les tests d'Escamotage.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Bluff confère un bonus de +2 aux tests d'Escamotage.

Test inné. Un test inné d'Escamotage est simplement un test de Dextérité. Sans formation particulière, il est impossible de réussir une tâche dont le DD est supérieur à 10, à l'exception de la dissimulation d'objet sur sa personne.

ESTIMATION (INT)

Cette compétence sert par exemple à différencier une antiquité d'un faux, une épée elfique d'une lame d'apparat, ou un bijou de valeur d'une vulgaire babiole.

Test de compétence. Le personnage est capable d'évaluer les objets courants grâce à un test d'Estimation de DD12. En cas d'échec, son estimation est plus éloignée de la vérité (entre 50 % et 150 % du prix exact). Le MD jette 2d6+3 en secret, puis il multiplie le résultat par 10 % pour obtenir le pourcentage final (à noter que le personnage a de bonnes chances de s'approcher de la valeur exacte, même en cas de test de compétence raté ; l'objet est en effet si courant qu'il est difficile de se tromper).

La difficulté augmente dans le cas des objets rares ou exotiques, puisque le DD passe à 15, 20, ou même plus. En cas de succès, le personnage estime correctement le prix de l'objet. Dans le cas contraire, il n'a aucune idée de son prix.

Une loupe (voir page 129) confère un bonus de circonstances de +2 au test d'Estimation, pour peu que l'objet examiné soit suffisamment petit ou présente de nombreux détails, comme c'est le cas pour une pierre précieuse. De même, une balance (voir page 129) confère un bonus de circonstances de +2 au test si l'objet examiné s'évalue au poids (métal précieux, etc.). Ces deux bonus se cumulent.

Action. Il faut 1 minute pour estimer la valeur d'un objet (soit 10 actions complexes successives).

Nouvelles tentatives. Non. Deux estimations sur le même objet donnent toujours le même résultat.

Spécial. Les nains bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tentatives d'Estimation liées aux objets en pierre ou en métal, car ils s'intéressent tout particulièrement à ces matériaux.

Un personnage ayant un corbeau pour familier (voir l'encart Les familiers, page 34) obtient un bonus de +3 sur les tests d'Estimation.

Un personnage possédant le don Méticuleux obtient un bonus de +2 sur les tests d'Estimation.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Artisanat confère un bonus de +2 sur les tests d'Estimation liés aux objets produits par ce type d'artisanat (voir Artisanat, page 68).

Test inné. S'il rate son test inné de compétence, le personnage est incapable d'évaluer le prix d'un objet courant. Pour les objets rares ou exotiques, en cas de succès, l'estimation obtenue vaut entre 50% et 150% de la valeur réelle de l'article (2d6+3 x 10%).

ÉVASION (DEX ; MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

On utilise cette compétence pour se débarrasser de ses liens, se faufiler par un étroit conduit ou échapper à l'étreinte d'un monstre.

Test de compétence. La table suivante indique le DD associés aux différentes formes d'entraves.

Entraves	DD d'Évasion
Cordes	Résultat du test de Maîtrise des cordes du ligoteur + 10
Filet, *contrôle des plantes, corde animée, empire végétal* ou *enchevêtrement*	20
Collet	23
Menottes	30
Étroit conduit	30
Menottes de qualité supérieure	35
Situation de lutte	Résultat du test de lutte de l'adversaire

Cordes. Le test d'Évasion est opposé à celui de Maîtrise des cordes de l'individu qui a fait les nœuds. Comme il est plus facile de faire un nœud que de le défaire, l'adversaire du personnage bénéficie d'un bonus de +10.

Menottes et menottes de qualité supérieure. Le DD des menottes est déterminé par leur solidité.

Étroit conduit. Ce DD concerne les passages dans laquelle le personnage peut engager la tête, mais pas les épaules (il lui faut donc se faufiler pour pouvoir entrer). Si le passage est suffisamment long, comme dans le cas d'une cheminée, le MD peut exiger plusieurs tests de compétence. Il est impossible de se faufiler par un trou par lequel on ne peut pas passer la tête.

Situation de lutte. Le personnage joue un test d'Évasion opposé au test de lutte de son adversaire. En cas de succès, il n'est plus agrippé ou immobilisé (dans ce second cas, il devient juste agrippé). Voir Se dégager dans les options de lutte, page 157.

Action. Il faut 1 minute de travail pour faire un test d'Évasion afin de tenter de se soustraire à ses liens, menottes ou à toute autre entrave (à l'exception d'une lutte). Échapper à un filet ou un sort de *contrôle des plantes, corde animée, empire végétal* ou *enchevêtrement* constitue une action complexe. Tenter de se libérer d'une lutte est une action simple. Se faufiler par un étroit conduit prend au moins 1 minute, en fonction de la longueur du passage.

Nouvelles tentatives. Variable. Le personnage peut multiplier les tests de compétence s'il progresse dans un passage étroit. Si la situation le permet, il peut effectuer de nouveaux tests et même faire 20 tant que personne ne s'oppose activement à ses efforts.

Spécial. Un personnage possédant le don Funambule obtient un bonus de +2 sur les tests d'Évasion.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Évasion confère un bonus de +2 aux tests de Maîtrise des cordes lorsque l'on cherche à ligoter quelqu'un.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Maîtrise des cordes confère un bonus de +2 en Évasion quand on cherche à échapper à des cordes.

FOUILLE (INT)

Le personnage est capable de remarquer passages secrets, pièges simples, compartiments cachés et autres détails non apparents de prime abord. Détection permet pour sa part de remarquer quelque chose, comme un roublard faisant preuve de Discrétion, tandis que Fouille représente une recherche active des petits détails.

Fouille ne permet de trouver les pièges complexes que si l'on est un roublard (voir Restrictions, ci-dessous).

Test de compétence. En règle générale, le personnage doit se trouver à moins de 3 mètres de l'endroit ou de la surface qu'il désire inspecter. La table suivante indique les DD pour quelques tâches courantes associées à la compétence Fouille.

Tâche	DD de Fouille
Fouiller un coffre plein de babioles pour trouver un objet précis	10
Remarquer un passage secret normal ou un piège simple	20
Trouver un piège complexe et non magique (roublards uniquement)[1]	21 ou plus
Trouver un piège magique (roublards uniquement)[1]	25 + niveau du sort utilisé dans la préparation du piège
Remarquer un passage secret bien dissimulé	30
Trouver des traces de pas	Variable[2]

[1] Les nains (même s'ils ne sont pas roublards) peuvent utiliser Fouille pour repérer des pièges installés à même la pierre.

[2] Un test de Fouille réussi permet de trouver des traces de pas ou d'autres signes du passage d'une créature. Par contre, cela ne permet pas de suivre une piste. Voir le don Pistage, page 98, pour connaître le DD.

Action. Il faut une action complexe pour fouiller une zone de 1,50 mètre de côté ou un volume de 1,50 mètre d'arête.

Spécial. Les elfes bénéficient d'un bonus racial de +2 à tous les tests de Fouille, et les demi-elfes de +1. Tout elfe (mais pas demi-elfe) passant à moins de 1,50 mètre d'un passage secret ou d'une porte cachée a droit à un test de Fouille automatique pour voir s'il la remarque.

Un personnage possédant le don Fin limier obtient un bonus de +2 sur les tests de Fouille.

Les sorts *cercle de téléportation*, *glyphe de garde*, *piège à feu*, *runes explosives* et *symbole* génèrent des pièges magiques qu'un roublard peut détecter en réussissant un test de Fouille, puis désarmer s'il réussit un test de Désamorçage/sabotage. Trouver l'emplacement d'un sort de collet a un DD de 23. *Croissance d'épines* et *pierres acérées* peuvent être repérés à l'aide de Fouille, mais il est impossible de les désamorcer. Voir la description de tous ces sorts dans le Chapitre 11 pour plus de détails.

Plusieurs sorts d'abjuration distants les uns des autres de moins de 3 mètres pendant au moins 24 heures libèrent des flux d'énergie en limite du spectre visible, qu'il est possible de remarquer en réussissant un test de Fouille à +4.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Fouille confère un bonus de +2 sur les tests de Survie joués pour trouver ou suivre une piste.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (architecture et ingénierie) confère un bonus de +2 sur les tests de Fouille joués pour trouver des passages ou compartiments secrets.

Restriction. N'importe qui peut faire appel à cette compétence pour chercher les pièges dont le DD ne dépasse pas 20, mais seuls les roublards peuvent s'attaquer aux pièges plus complexes (exception : le sort *détection des pièges* permet temporairement à un prêtre d'utiliser sa compétence de Fouille comme un roublard).

Même s'il n'est pas roublard, un nain peut utiliser sa compétence de Fouille pour trouver un piège complexe (c'est-à-dire dont le DD est supérieur à 20), à condition que celui-ci soit à base de pierre ou ait été installé à même la roche. La faculté de connaissance de la pierre commune à tous les nains confère même au personnage un bonus racial de +2 au test de compétence.

INTIMIDATION (CHA)

Cette compétence sert à calmer les excités, à effrayer ses adversaires ou à inciter les prisonniers à parler. L'intimidation repose autant sur les menaces verbales que sur le langage corporel.

Test de compétence. Le personnage peut modifier le comportement des autres à son égard. Le test d'Intimidation est opposé par un test de niveau ajusté joué par la cible (1d20 + niveau global ou dés de vie + bonus de Sagesse (s'il existe) + modificateur aux jets de sauvegarde contre la peur). Si le personnage remporte le test opposé, il peut considérer la cible comme étant amicale, mais uniquement pendant que celle-ci est intimidée. (C'est-à-dire que la cible conserve son attitude initiale, mais elle acceptera de discuter, de donner des conseils, d'offrir une aide limitée ou de soutenir verbalement le personnage tant qu'elle reste intimidée. Voir la compétence Diplomatie, page 74, et l'encart Influencer l'attitude des PNJ, page 74.) Cet effet dure tant que la cible reste en votre présence et pendant 1d6x10 minutes après cela. Au terme de cette période, l'attitude de la cible envers le personnage change pour inamicale (ou hostile si elle était déjà inamicale ou hostile).

Lorsqu'un test d'Intimidation échoue de 5 points ou plus, la cible va fournir des informations erronées ou tenter de mettre des bâtons dans les roues du personnage.

Démoraliser un adversaire. La compétence Intimidation peut aussi servir en plein combat pour faire flancher ses adversaires. Pour cela, il faut jouer un test d'Intimidation opposé par un test de niveau ajusté (voir ci-dessus). En cas de succès, l'adversaire du personnage est secoué pendant un round. Une personne secouée subit un malus de –2 sur les jets d'attaque, les tests de caractéristique et les jets de sauvegarde. On ne peut tenter de démoraliser un ennemi que s'il est à portée d'attaque au corps à corps et qu'il peut voir le personnage.

Action. Variable. Modifier l'attitude de quelqu'un prend une minute de discussion. Démoraliser un adversaire en combat est une action simple.

Nouvelles tentatives. Éventuellement, mais ce n'est pas recommandé car les nouvelles tentatives sont généralement sans effet. Même en cas de succès du test initial, la cible ne peut pas être intimidée au-delà d'un certain point. De même, si le test a échoué, l'interlocuteur du personnage s'ancre dans ses convictions et il devient impossible de lui faire peur.

Spécial. Si le personnage est plus grand que sa cible, il obtient un bonus de +4 par différence de catégorie de taille. Inversement, s'il est plus petit, il subit un malus de –4 par catégorie de taille de différence.

Ni les personnages immunisés contre la peur (comme les paladins de niveau 3 ou plus), ni les créatures dénuées d'intelligence ne peuvent être intimidés.

Un personnage possédant le don Persuasion obtient un bonus de +2 sur les tests d'Intimidation.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Bluff confère un bonus de +2 sur les tests d'Intimidation.

LANGUE (AUCUNE ; FORMATION NÉCESSAIRE)

Les langues les plus courantes, ainsi que leur alphabet, sont résumées sur la table suivante.

Langue*	Principaux utilisateurs	Alphabet
Abyssale	Démons, Extérieurs chaotiques mauvais	Infernal
Aérienne	Créatures de l'air	Draconien
Aquatique	Créatures de l'eau	Elfique
Céleste	Extérieurs d'alignement bon	Céleste
Commune	Humains, halfelins, demi-elfes et demi-orques	Commun
Commune des Profondeurs	Drows et flagelleurs mentaux	Elfique
Draconien	Dragons, kobolds, hommes-lézards et troglodytes	Draconien
Druides	Druides (exclusivement)	Druidique
Elfique	Elfes	Elfique
Géants	Ogres et géants	Nain
Gnoll	Gnolls	Commun
Gnome	Gnomes	Nain
Gobeline	Gobelins, hobgobelins et gobelours	Nain
Halfeline	Halfelins	Commun
Igneuse	Créatures du feu	Draconien
Infernale	Diables, Extérieurs loyaux mauvais	Infernal
Nains	Nains	Nain
Orque	Orques	Nain
Sylvestre	Dryades, lutins et farfadets	Elfique
Terreuse	Xorns et autres créatures de la terre	Nain

* Tous les termes de la dernière colonne sont présentés sous forme adjectivale, de même que la plupart de ceux de la première colonne. Beaucoup de termes sont devenus des noms à l'usage : on parle indifféremment le commun ou la langue commune, l'elfe ou la langue elfique. Il existe toutefois trois exceptions à cette règle : le géant (ou langue des géants), le nain (ou langue des nains) et la langue des druides (uniquement).

Action. Sans objet.

Nouvelles tentatives. Sans objet, puisqu'on n'effectue jamais de test de Langue.

Langue ne fonctionne pas comme les autres compétences, mais obéit aux règles suivantes.

- Dès le niveau 1, le personnage parle une ou deux langues (en fonction de sa race), plus une autre par point de bonus que lui confère son Intelligence (voir Chapitre 2 : les races).
- Le personnage dépense des points de compétence en Langues comme pour les autres compétences, mais au lieu d'acheter une augmentation de son degré de maîtrise en Langue, il choisit un nouveau langage.
- Il n'est jamais nécessaire de jouer un test de Langue. Soit on connaît un langage, soit on ne le connaît pas.
- Un personnage instruit (c'est-à-dire tout le monde sauf les barbares qui n'ont pas dépensé les points de compétence nécessaires pour apprendre à écrire) sait automatiquement lire et écrire les langues qu'il parle. Chaque langage s'accompagne de son alphabet (il arrive que plusieurs langues partagent le même).

MAÎTRISE DES CORDES (DEX)

Cette compétence permet de faire des nœuds complexes (ou de les défaire) et de ligoter les prisonniers.

Test de compétence. La plupart des tâches sont relativement aisées. Les DD des différentes tâches associées à cette compétence sont résumés sur la table suivante.

Tâche	DD de Maîtrise des cordes
Faire un nœud solide	10
Fixer un grappin	10[1]
Faire un nœud spécial (coulissant, de marin, qui se défait quand on tire sur la corde d'un coup sec, etc.)	15
S'attacher d'une main à l'aide d'une corde	15
Épisser deux cordes	15
Ligoter quelqu'un	variable

[1] On ajoute +2 au DD pour chaque 3 mètres de hauteur ; voir la description.

Fixer un grappin. Lancer un grappin de façon à se qu'il se fixe solidement nécessite un test de Maîtrise des cordes de DD 10 + 2 par tranche de 3 mètres de distance à laquelle le grappin est lancé (jusqu'à un DD maximum de 20 pour 15 mètres). En cas d'échec de 4 points ou moins, le grappin ripe et tombe, ce qui permet de réessayer. Si l'échec est de 5 points ou plus, le grappin semble tenir, mais il se détache après 1d4 rounds d'utilisation. Le MD doit faire ce test à la place du joueur, afin que ce dernier ne sache jamais si la corde pourra le tenir.

Ligoter quelqu'un. Lorsque le personnage ligote quelqu'un à l'aide de cette compétence, le test d'Évasion de la cible est opposé à celui de Maîtrise des cordes du personnage (ce dernier bénéficiant d'un bonus de +10, car il est plus facile d'attacher quelqu'un que de se libérer). On n'effectue le test de Maîtrise des cordes que quand le prisonnier tente de se défaire de ses liens.

Action. Variable. Lancer un grappin est une action simple qui provoque une attaque d'opportunité. Faire un nœud solide ou spécial, ainsi que s'attacher d'une main, est une action complexe qui provoque une attaque d'opportunité. Épisser deux cordes prend 5 minutes. Ligoter quelqu'un prend 1 minute.

Spécial. Une corde en soie (voir page 126) confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Maîtrise des cordes. De même, si le personnage lance *corde animée*, il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 aux tests de Maîtrise des cordes qu'il peut avoir à effectuer à l'aide de la corde enchantée. Ces deux bonus sont cumulatifs.

Un personnage possédant le don Doigts de fée obtient un bonus de +2 sur les tests de Maîtrise des cordes.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Maîtrise des cordes confère un bonus de +2 pour grimper à une corde, quelle qu'elle soit (à nœuds ou non, seule ou près d'un mur).

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Maîtrise des cordes confère un bonus de +2 en Évasion quand on cherche à échapper à des cordes.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Évasion confère un bonus de +2 aux tests de Maîtrise des cordes lorsque l'on cherche à ligoter quelqu'un.

NATATION (FOR ; MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

C'est cette compétence qui permet aux créatures nées sur la terre ferme de nager, plonger et explorer les fonds marins.

Test de compétence. Un personnage doit effectuer un test de Natation lors de chaque round qu'il passe dans l'eau. En cas de réussite, il peut nager sur une distance égale à la moitié de sa vitesse de déplacement normale (par une action complexe) ou à son quart (par une action de mouvement). En cas d'échec de 4 points ou moins, il barbote sans parvenir à avancer. En cas d'échec d'au moins 5 points, il coule.

Une fois qu'un personnage se trouve sous l'eau, soit parce qu'il a coulé, soit parce qu'il s'y trouve intentionnellement, il doit retenir sa respiration. Un personnage qui n'effectue que des actions de mouvement ou libres peut retenir sa respiration un nombre de rounds égal à sa valeur de Constitution. Lorsqu'un personnage entreprend une action simple ou complexe (comme une attaque), le temps pendant lequel il peut retenir sa respiration est réduit d'un round. (En fin de compte, un personnage qui combat peut retenir sa respiration deux fois moins longtemps.) Une fois arrivé au terme de cette période, le personnage doit jouer un test de Constitution de DD 10 pour savoir s'il arrive à retenir encore sa respiration. Chaque round, un autre test de Constitution est nécessaire, mais son DD augmente de +1. Dès qu'il rate un test de Constitution, le personnage commence à étouffer (le *Guide du Maître* détaille les règles concernant la noyade).

Le DD du test dépend du courant, selon la table suivante.

Courant	DD de Natation
Mer calme, peu ou pas de courant	10
Mer agitée, courant violent	15
Mer démontée, torrent	20[1]

[1] Il est impossible de faire 10 sur un test de Natation dans une mer démontée ou un torrent, même sans autres distractions ou menaces.

À la fin de chaque heure passée à nager, le personnage doit réussir un test de Natation contre un DD de 20 s'il ne veut pas que la fatigue lui fasse perdre 1d6 points de vie temporaires.

Action. Un test réussi de Natation permet de nager à un quart de sa vitesse de déplacement par une action de mouvement ou à la moitié de sa vitesse par une action complexe.

Spécial. Le malus d'armure aux tests ou d'encombrement sur les tests de Natation est doublé (voir pages 123 et 162). Par exemple, un harnois inflige un malus de –12 sur les tests de Natation au lieu du –6 habituel.

Un personnage possédant le don Athlétisme obtient un bonus de +2 sur les tests de Natation.

Un personnage possédant le don Endurance obtient un bonus de +4 sur les tests de Natation joués pour éviter des dégâts non-létaux dus à la fatigue.

Une créature possédant une vitesse de nage peut se déplacer sur ou dans l'eau sans effectuer de test de Natation. Elle bénéficie d'un bonus de +8 sur les tests de Natation joués pour accomplir des tâches particulières ou pour éviter des dangers. Elle peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests de Natation, même si elle est distraite ou menacée. Enfin, elle peut courir en nageant, à condition de se déplacer en ligne droite.

PERCEPTION AUDITIVE (SAG)

Cette compétence sert par exemple à entendre l'avancée de l'adversaire, à remarquer quelqu'un qui tente de s'approcher furtivement, ou écouter une conversation à laquelle on n'est pas convié.

Test de compétence. Le test de Perception auditive se joue contre un DD reflétant le volume du bruit que l'on peut entendre, ou contre un test opposé de Déplacement silencieux.

Le MD peut jouer lui-même le test s'il ne veut pas que le joueur sache si son personnage a raté son utilisation de compétence ou s'il n'y avait rien à entendre. Dans le cas d'individus cherchant à ne pas se faire repérer, le DD peut être remplacé par un test de Déplacement silencieux, ce qui devrait donner un résultat à peu près équivalent. On peut par exemple considérer que le chat mentionné sur la table bénéficie d'un modificateur de compétence de +9 en Déplacement silencieux (si on estime que 10 est un résultat moyen sur 1d20, cela donne bien un total de 19).

Action. Variable. Le personnage peut faire un test de Perception auditive sans dépenser d'action chaque fois qu'il a l'occasion d'entendre un bruit de façon réactive (par exemple, en arrivant dans une nouvelle pièce ou lorsqu'un monstre lointain fait un bruit). Par contre, retenter d'écouter un bruit que l'on n'a pas réussi à entendre est une action de mouvement.

Types de bruit	DD de Perception auditive
Une bataille	–10
Plusieurs personnes en train de discuter[1]	0
Individu en armure intermédiaire, marchant lentement (3 m par round) afin de ne pas se faire repérer	5
Individu sans armure, marchant lentement (4,50 m par round) afin de ne pas se faire repérer	10
Roublard de niveau 1 utilisant Déplacement silencieux à moins de 3 m du personnage	15
Plusieurs personnes en train de chuchoter[1]	15
Chat sur la piste d'un rongeur	19
Chouette planant vers sa proie	30

[1] Si le test est réussi d'au moins 10 points, le personnage peut comprendre la conversation, à condition qu'il parle la langue employée.

Situation	Modificateur au DD de Perception auditive
Au travers d'une porte	+5
Au travers d'un mur de pierre	+15
Tous les 3 mètres de distance	+1
Le personnage qui écoute est distrait	+5

Nouvelles tentatives. Oui. Un personnage peut essayer d'entendre un bruit autant de fois qu'il le souhaite.

Spécial. Lorsque plusieurs personnages écoutent la même chose, le MD joue un test de Perception auditive commun auquel il ajoute le bonus de chacun au cas par cas.

Une créature fascinée subit un malus de –4 à ses tests de Perception auditive utilisés de façon réactive.

Un personnage possédant le don Vigilance bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Perception auditive.

Les rôdeurs gagnent un bonus aux tests de Perception auditive contre leurs ennemis jurés (voir page 54).

Les sens particulièrement aiguisés des elfes, des gnomes et des halfelins leur confèrent un bonus racial de +2 aux tests de Perception auditive.

Pour leur part, les demi-elfes bénéficient d'un bonus racial de +1 sur les tests de Perception auditive, car leurs sens sont également très affûtés, mais pas autant que ceux des elfes.

Un personnage endormi peut effectuer des tests de Perception auditive avec une pénalité de –10. En cas de réussite, il se réveille.

PREMIERS SECOURS (SAG)

Cette compétence permet de soigner un compagnon à l'article de la mort, d'aider les blessés à recouvrer plus rapidement leurs forces, d'empêcher un ami de succomber à la piqûre venimeuse d'une wiverne, ou de soigner les maladies.

Test de compétence. Le DD du test dépend de la tâche que l'on se fixe :

Tâche	DD de Premiers secours
Premiers secours	15
Soins suivis	15
Soigner une blessure de chausse-trappe, de croissance d'épines ou de pierres acérées	15 ou DD de sauvegarde du sort
Soigner un empoisonnement	DD de sauvegarde du poison
Soigner une maladie	DD de sauvegarde de la maladie

Premiers secours. Ce terme, qui donne son nom à la compétence, signifie généralement que le personnage intervient rapidement afin de sauver un compagnon mourant. Lorsque quelqu'un est tombé en dessous de 0 point de vie et continue de se vider de son sang (en perdant 1 point de vie par round, par heure ou par jour), le personnage peut stabiliser son état. Le blessé ne récupère aucun point de vie, mais il cesse au moins d'en perdre. Le test de compétence correspond à une action simple (voir Mourant, page 145).

Soins suivis. Le personnage s'occupe de son patient pendant 1 jour ou plus. En cas de succès au test de compétence, le blessé récupère ses points de vie (et ses points de caractéristiques temporairement affaiblies) deux fois plus vite que la normale : 2 points de vie par niveau pour huit heures entières de repos dans une journée ou 4 points de vie par niveau pour chaque journée de repos complet au lit, ainsi que 2 points de caractéristique affaiblie pour huit heures entières de repos dans une journée ou 4 points de caractéristique affaiblie pour chaque journée de repos complet au lit. On peut soigner jusqu'à six patients à la fois. Le personnage a besoin d'un peu de matériel (bandages, pommades, etc.) qui se trouve aisément dans les contrées civilisées.

Assurer des soins suivis correspond à une activité réduite de la part du personnage (qui ne peut en aucun cas se soigner de la sorte lui-même).

Soigner une blessure de chausse-trappe, de croissance d'épines ou de pierres acérées. Une créature blessée pour avoir marché sur une chausse-trappe voit sa vitesse de déplacement réduite de moitié. Un test de Premiers secours réussi soigne la plaie et fait disparaître la pénalité de déplacement.

De même, quiconque est blessé par les sorts *croissance d'épines* ou de *pierres acérées* doit réussir un jet de sauvegarde sous peine de voir sa vitesse de déplacement réduite d'un tiers. Le personnage peut s'occuper d'un compagnon blessé de la sorte (mais pas se soigner lui-même) en prenant 10 minutes et en réussissant un test de compétence contre le DD du jet de sauvegarde du sort.

Soigner un empoisonnement. Un personnage peut s'occuper de quelqu'un qui est empoisonné et qui n'a pas fini de subir les effets de la substance nocive (perte de points de vie, affaiblissement de caractéristique ou autre). Chaque fois que la personne empoisonnée doit jouer un jet de sauvegarde pour se défendre contre le venin, le soigneur effectue un test de Premiers secours. Si ce dernier est meilleur, il remplace le jet de sauvegarde de la victime.

Soigner une maladie. Le personnage peut également s'occuper d'un malade. Chaque fois que celui-ci joue un jet de sauvegarde pour se prémunir des effets d'une maladie, le soigneur effectue un test de Premier secours. Là encore, le malade prend celui des deux résultats qui lui est le plus favorable.

Action. Donner les premiers secours, soigner une blessure de chausse-trappe ou un empoisonnement est une action simple. Soigner une maladie ou soigner une blessure de *croissance d'épines* ou de *pierres acérées* nécessite 10 minutes de travail. Donner des soins suivis prend 8 heures d'activité réduite.

Nouvelles tentatives. Variable. En règle générale, il est impossible de tenter un nouveau test de Premier secours sans avoir une preuve de l'échec du premier test. Par exemple, un personnage ayant soigné un empoisonnement doit attendre le prochain jet de sauvegarde contre le poison de la victime pour savoir s'il a réussi ou pas, et il ne peut donc réessayer avant cela. Il est toujours possible de retenter de stabiliser un compagnon mourant, à condition qu'il soit toujours vivant.

Spécial. Un personnage possédant le don Autonome obtient un bonus de +2 sur les tests de Premiers secours.

Une trousse de premiers secours (voir page 130 confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Premiers secours.

PROFESSION (SAG ; FORMATION NÉCESSAIRE)

Le personnage a reçu une formation professionnelle lui permettant de gagner sa vie. Il peut par exemple être apothicaire, berger, brasseur, bûcheron, canotier, chasseur, conducteur d'attelage, cuisinier, éleveur, fermier, garçon d'écurie, guide, herboriste, ingénieur de siège, libraire, marin, meunier, mineur, pêcheur, porteur, scribe, tanneur ou tavernier, et ainsi de suite.

Tout comme Artisanat, Connaissances ou Représentation, Profession regroupe en fait de nombreuses compétences fort différentes. Un aventurier peut par exemple choisir la Profession (cuisinier), mais son degré de maîtrise n'affectera pas les tests de compétence de Profession (mineur) ou Profession (meunier) qu'il pourrait effectuer. On peut avoir plusieurs professions, mais chacune doit avoir son degré de maîtrise et être achetée séparément.

Tous les métiers regroupés sous la compétence Artisanat permettent de fabriquer quelque chose, tandis que ceux qui dépendent de Profession représentent une aptitude ou une vocation exigeant des connaissances plus étendues, mais moins spécialisées, dans un domaine précis. Pour schématiser, tous les métiers de services font partie des professions, tandis que les métiers de la fabrication dépendent de l'artisanat.

Test de compétence. Le personnage peut utiliser son métier pour vivre, auquel cas il gagne un nombre de pièces d'or égal à la moitié du résultat de

son test de compétence pour une pleine semaine de travail. Il sait comment utiliser au mieux les outils de sa spécialité, accomplir les tâches habituelles, superviser le travail de la main d'œuvre et régler les problèmes ne sortant pas de l'ordinaire. Par exemple, un marin sait faire les nœuds les plus courants, réparer une voile déchirée et guetter l'horizon en haute mer. Le MD choisit le DD des tâches spécialisées.

Action. Sans objet. Les tests de Profession se font à la semaine.

Nouvelles tentatives. Variable. Lorsque le personnage utilise sa profession pour gagner sa vie, il ne peut pas retenter sa chance et doit se contenter du résultat indiqué par le dé. Il aura droit à un nouvel essai dès la semaine suivante. Il est généralement possible de réessayer d'accomplir une tâche spécialisée.

Test inné. Les ouvriers non qualifiés (dont le degré de maîtrise est de 0) sont payés en moyenne 1 pa par jour.

PSYCHOLOGIE (SAG)

Grâce à cette compétence, le personnage peut déceler les tentatives de bluffs, démêler un message secret dans un conversation ou sentir une influence magique sur quelqu'un. Pour ce faire, il analyse les manières, tics et expressions de ses interlocuteurs, mais aussi leur façon de se tenir.

Test de compétence. Un test de Psychologie réussi permet de ne pas se faire bluffer (voir la compétence Bluff, page 69). Il est également possible de faire appel à cette compétence pour sentir quand quelque chose de louche se prépare ou pour déterminer si quelqu'un est digne de confiance. Le MD peut décider de jouer le test de Psychologie à la place du joueur, afin que la sincérité de ses interlocuteurs reste toujours en doute.

Tâche	DD de Psychologie
Pressentiment	20
Perception d'enchantement	15 ou 25
Intercepter un message secret	Variable

Pressentiment. En analysant une situation, le personnage est capable de sentir que quelque chose cloche. Il peut par exemple éprouver une sensation de malaise lorsqu'il discute avec un imposteur. Cette utilisation de la compétence permet également de déterminer si quelqu'un est digne de confiance ou non.

Perception d'enchantement. Le personnage se rend compte que le comportement d'un individu qu'il observe est influencé par un effet d'enchantement (de type mental par définition), tel que *charme-personne* et ce même si la victime n'a pas elle-même conscience de son état. Le DD habituel est de 25, mais si la cible est dominée (voir le sort *domination* dans le Chapitre 11 : les sorts), le DD n'est que de 15 car son éventail d'activité est relativement réduit.

Intercepter un message secret. La compétence Psychologie peut permettre de se rendre compte que deux personnes mêlent un message secret à une conversation anodine (grâce à la compétence Bluff). Dans ce cas, le test de Psychologie est opposé au test de Bluff de la personne qui émet le message. Le personnage subit un malus de –2 sur son test de Psychologie pour chaque information relative au message qui lui manque. Par exemple, si un personnage entend deux malandrins planifier l'assassinat d'un diplomate en visite, il a un malus de –2 à son test de Psychologie s'il n'a jamais entendu parler du diplomate en question. Si le test est réussi de 4 points ou moins, le personnage sait qu'un message a été transmis, mais en ignore la teneur. S'il est réussi de 5 points ou plus, le personnage démêle et comprend le message. Par contre, en cas d'échec de 4 points ou moins, le personnage ne perçoit aucune communication secrète. Enfin, en cas d'échec de 5 points ou plus, il déduit des informations erronées.

Action. Il faut au moins une minute pour tenter d'obtenir la moindre information à l'aide de cette compétence, mais le personnage peut éventuellement passer une soirée entière à essayer de comprendre ce que pensent les gens qui l'entourent.

Nouvelles tentatives. Non, mais il est possible de jouer un test de Psychologie pour chaque tentative de Bluff dont on fait l'objet.

Spécial. Les rôdeurs gagnent un bonus aux tests de Psychologie contre leurs ennemis jurés (voir page 54).

Un personnage possédant le don Négociation obtient un bonus de +2 sur les tests de Psychologie.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Psychologie confère un bonus de +2 sur les tests de Diplomatie.

RENSEIGNEMENTS (CHA)

Cette compétence sert à obtenir des contacts dans la région, à découvrir les rumeurs locales (ou au contraire à en diffuser de nouvelles), bref à obtenir des informations en tout genre.

Test de compétence. En dépensant quelques pièces d'or pour payer à boire dans une taverne et se faire quelques amis, et en réussissant un test de Renseignements (DD 10), le personnage apprend quelles sont les nouvelles en ville, à condition que ses interlocuteurs n'aient pas de raison de lui cacher quoi que ce soit. Les haines raciales sont une de ces raisons (comme un elfe cherchant à obtenir des renseignements dans une bourgade orque) et l'incapacité à parler la langue locale en est une autre. Plus le résultat du test est élevé, plus les informations sont détaillées.

Si le personnage s'intéresse à un point précis (« Où se trouve le temple en ruine d'Érythnul ? »), un objet (« Que pouvez-vous m'apprendre sur la belle épée du capitaine de la garde ? ») ou cherche à obtenir une carte ou quelque chose de ce genre, le DD peut passer à 15, 20, 25 ou même au-delà.

Action. Un test de Renseignements prend en général 1d4+1 heures.

Nouvelles tentatives. Oui, mais une nouvelle soirée est nécessaire pour retenter sa chance. De plus, le personnage va finir par attirer l'attention sur lui à force de poser les mêmes questions.

Spécial. Les demi-elfes étant particulièrement à l'aise dans toutes sortes de sociétés, ils bénéficient d'un bonus racial de +2 sur leurs tests de Renseignements.

Un personnage possédant le don Fin limier obtient un bonus de +2 sur les tests de Renseignements.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 en Connaissances (folklore local) confère un bonus de +2 aux tests de Renseignements.

REPRÉSENTATION (CHA)

Le personnage maîtrise un type d'expression artistique et sait se donner en spectacle.

Comme Artisanat, Connaissances et Profession, Représentation regroupe en fait de nombreuses compétences distinctes. Un personnage peut maîtriser la compétence Représentation (scène), mais son degré de maîtrise ne s'appliquera pas sur ses tests de Représentation (déclamation) ou de Représentation (instruments à cordes). On peut développer plusieurs formes de Représentation, mais chacune doit avoir son degré de maîtrise et être achetée séparément.

Chacune des neuf formes de Représentation inclut une grande variété de méthodes, d'instruments et de techniques, dont seule une petite partie est présente dans la liste ci-dessous. Le MD est libre d'étendre chacune de ses catégories avec des éléments supplémentaires correspondant à son monde de campagne.

- Chant (ballades, chorale, mélodie)
- Danse (ballet, gigue, valse)
- Déclamation (odes, sagas épiques, talent de conteur)
- Farce (bouffonnerie, boutades, humour)
- Instruments à clavier (clavecin, orgue, piano)
- Instruments à cordes (harpe, luth, mandoline, violon)
- Instruments à vent (bombardon, flûte, flûte à bec, flûte de Pan, trompette)
- Percussions (carillons, cloches, tambours, gong)
- Scène (comédie, drame, mime)

Test de compétence. Le talent du personnage lui permet de divertir son public et d'en vivre.

Un instrument de musique de maître (voir page 129) confère un bonus de circonstances de +2 sur les tests de Représentation chaque fois que le personnage l'utilise.

Action. Variable. Il faut entre une soirée et une journée entière pour gagner de l'argent en jouant en public, à la discrétion du MD. Les pouvoirs du barde fondés sur la compétence Représentation sont détaillés dans la description de cette classe (voir page 29).

Nouvelles tentatives. Oui. Cependant, les nouvelles tentatives ne font pas oublier les échecs précédents et un public ayant eu une mauvaise impression d'un artiste sera par la suite plus difficile à contenter (le DD du test augmente de +2 par échec).

Spécial. Un barde doit avoir un degré de maîtrise de 3 ou plus en Représentation pour utiliser ses pouvoirs de contre-chant, de *fascination* et

Résultat du test de Représentation	Qualité de la prestation
10	Quelconque. Le personnage ferait tout aussi bien de mendier. Il gagne 1d10 pc par jour.
15	Agréable. Dans une ville prospère, le personnage gagne 1d10 pa par jour.
20	Superbe. Dans une ville prospère, le personnage gagne 3d10 pa par jour. Au bout d'un temps, on l'invitera peut être à se joindre à une troupe professionnelle et il pourrait acquérir une réputation au niveau local.
25	Mémorable. Dans une ville prospère, le personnage gagne 1d6 po par jour. Au bout d'un temps, il se fera peut-êtreremarquer par des mécènes nobles et il pourrait acquérir une réputation au niveau national.
30	Sublime. Dans une ville prospère, le personnage gagne 3d6 po par jour. Au bout d'un temps, il se fera peut-être remarquer par des mécènes étrangers, voire habitant dans d'autres plans.

d'inspiration vaillante. De même, il lui faut un degré de maîtrise de 6 pour l'inspiration talentueuse, de 9 pour utiliser son pouvoir de *suggestion*, de 12 pour l'inspiration héroïque, de 15 pour utiliser son pouvoir de *chant de liberté*, de 18 pour l'inspiration intrépide et de 21 pour utiliser son pouvoir de *suggestion de groupe*. Voir l'aptitude de musique de barde dans la description de la classe de barde, page 29.

Il est également possible de divertir un public en faisant des acrobaties ou des tours de passe-passe (avec Escamotage), en marchant sur une corde (avec Équilibre) ou en lançant des sorts, notamment des illusions.

SAUT (FOR ; MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

Cette compétence permet de sauter par-dessus les failles béantes, de franchir les barrières d'un bond ou d'atteindre les branches basses d'un arbre.

Test de compétence. Le DD du test et la distance qu'on peut parcourir dépendent du type de saut, comme décrit ci-dessous.

Les tests de Saut sont modifiés par la vitesse. Aucun modificateur dû à la vitesse ne s'applique aux personnages dont la vitesse de déplacement est de 9 mètres (soit celle d'un humain ne portant aucune armure). Les tests de Saut subissent un malus de –6 pour chaque 3 mètres de vitesse en dessous de 9 mètres et bénéficient d'un bonus de +4 pour chaque 3 mètres de vitesse au-dessus de 9 mètres. (Par exemple, deux personnages dont les vitesses de déplacement sont de 6 et 15 mètres ont respectivement un malus de –6 et un bonus de +8.)

Tous les DD de Saut suivants supposent que le sauteur prenne un élan d'au moins 6 mètres en ligne droite avant de sauter. Un personnage qui saute sans prendre d'élan voit le DD du test doubler.

La distance parcourue pendant un saut est décomptée du déplacement autorisé dans un round. Par exemple, Krusk a une vitesse de déplacement de 12 mètres. S'il se déplace de 9 mètres, puis saute par-dessus un trou de 3 mètres de large, pour un total de 12 mètres ce qui termine son action de mouvement.

Lorsqu'un personnage possédant un degré de maîtrise non nul en Saut réussit un test de cette compétence, il atterrit sur ses pieds (si c'est possible). Un personnage qui tente un test inné de Saut finit ses sauts à terre, à moins de battre de DD d'au moins 5 points.

Saut en longueur. Un saut en longueur est un saut horizontal, par-dessus une faille ou un cours d'eau. À mi-longueur du saut, le personnage atteint une hauteur égale à un quart de la longueur totale du saut. Le DD du saut est égal à un trentième de la distance à parcourir en centimètres. Par exemple, pour traverser une fosse large de 3 mètres (soit 300 centimètres), il faut réussir un test de Saut de DD 10.

Si le test est réussi, le personnage atterrit sur ses pieds de l'autre côté. Si le test est raté de 1 à 4 points, il rate de peu et peut tenter un jet de Réflexes (DD 15) pour se rattraper au bord, ce qui termine son mouvement. Dans ce cas, se hisser jusqu'au bord constitue une action de mouvement et nécessite la réussite d'un test d'Escalade (DD 15).

Distance horizontale à sauter	DD de Saut[1]
1,50 m	5
3 m	10
4,50 m	15
6 m	20
7,50 m	25
9 m	30

[1] Requiert une prise d'élan d'au moins 3 mètres. Sans élan, ce DD est doublé.

Saut en hauteur. Un saut en hauteur est un saut vertical permettant d'atteindre un rebords élevé ou se s'accrocher aux branches basses d'un arbre. Le DD est égal à la hauteur en centimètres divisée par 7,5. Par exemple, sauter pour atterrir sur une corniche haute de 90 cm nécessite un test de Saut de DD 12.

Lorsqu'un personnage tente d'attraper un rebord, un test réussi indique qu'il arrive à s'accrocher. Il lui faut entreprendre une action de mouvement et réussir un test d'Escalade DD 15 pour se hisser jusqu'au bord. Dans le cas où le test de Saut échoue, le personnage n'atteint pas la hauteur désirée et il retombe sur ses pieds à son point de départ. Comme pour un saut en longueur, le DD est doublé si le personnage ne prend pas une course d'élan d'au moins 6 mètres.

Distance verticale à sauter[1]	DD de Saut[2]
30 cm	4
60 cm	8
90 cm	12
1,20 m	16
1,50 m	20
1,80 m	24
2,10 m	28
2,40 m	21

[1] Sans compter l'allonge verticale, voir ci-dessous.
[2] Requiert une prise d'élan d'au moins 3 mètres. Sans élan, ce DD est doublé.

Atteindre des objets en hauteur est évidemment plus simple (ou plus difficile) selon la taille du personnage ou de la créature. La table suivante indique l'allonge verticale maximale (la hauteur qu'on peut atteindre sans sauter) d'une créature moyenne pour sa catégorie de taille. (En tant que créature de taille M, un humain moyen peut atteindre une hauteur de 2,40 mètres.) Les quadrupèdes (comme les chevaux) ont une allonge verticale réduite, correspondant à celle d'une créature d'une catégorie de taille inférieure.

Catégorie de taille	Allonge verticale
Colossale (C)	40 m
Gigantesque (Gig)	20 m
Très grand (TG)	10 m
Grand (G)	5 m
Moyen (M)	2,40 m
Petit (P)	1,20 m
Très petit (TP)	60 cm
Minuscule (Min)	30 cm
Infime (I)	15 cm

Bondir sur un objet. Un personnage peut bondir sur un objet lui arrivant à mi-corps, comme une table ou un rocher, en réussissant un test de Saut de DD 10. Cela compte comme un déplacement de 3 mètres, donc si la vitesse du personnage est de 9 mètres, il peut se déplacer de 6 mètres puis sauter sur un étal. Une course d'élan n'est pas obligatoire pour bondir sur un objet, et le DD n'est donc pas doublé sans prise d'élan.

Sauter vers le bas. Si un personnage saute intentionnellement vers le bas, il subit moins de dégâts que s'il était tombé de la même hauteur. Le DD d'un saut vers le bas est de 15, et il ne nécessite pas de course d'élan (le DD n'est donc pas doublé sans prise d'élan).

Si le personnage réussit son test, la hauteur de sa chute est réduite de 3 mètres en ce qui concerne le calcul des dégâts. Ainsi, lorsqu'un personnage arrive à sauter vers le bas d'une hauteur de 3 mètres, il ne subit aucun dégâts. S'il saute vers le bas d'une hauteur de 6mètres, il subit les dégâts d'un chute de 3 mètres uniquement.

Action. Aucune. Les tests de Saut sont joués au cours du déplacement et il font donc partie d'une action de mouvement. Si la longueur d'un saut est supérieure à ce que le personnage peut réaliser en une action, sa prochaine action doit aussi être une action de mouvement afin d'achever le saut (même s'il doit attendre son prochain tour de jeu pour cela).

Spécial. Les effets qui augmentent la vitesse augmentent aussi la longueur et la hauteur des sauts du personnage, puisque les tests de Saut sont modifiés par la vitesse de déplacement.

Un personnage possédant le don Course obtient un bonus de +4 sur les tests de Saut effectués après une course d'élan.

Agiles et athlétiques, les halfelins bénéficient d'un bonus de +2 sur les tests de Saut.

Un personnage possédant le don Athlétisme obtient un bonus de +2 sur les tests de Saut.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Acrobatie confère un bonus de +2 sur les tests de Saut.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Saut confère un bonus de +2 sur les tests d'Acrobatie.

SURVIE (SAG)

On utilise cette compétence pour suivre une piste, chasser le gibier, guider un groupe sur une terre gelée, identifier les signes annonçant que des ours-hiboux vivent à proximité, prédire le temps ou éviter les sables mouvants et autres pièges naturels.

Test de compétence. En pleine nature, le personnage est capable d'assurer sa propre sécurité et sa subsistance et celles de ses compagnons. La table suivante indique le DD des différentes tâches associées à la compétence Survie.

Tâche	DD de Survie
Le personnage sait se débrouiller en pleine nature sauvage. Il avance à la moitié de sa vitesse de déplacement normale en chassant et en cueillant pour se nourrir (il peut subsister sans réserve d'eau ou de nourriture). Il trouve à boire et à manger pour sustenter une autre personne tous les 2 points au-dessus de 10.	10
L'aventurier acquiert un bonus aux jets de Vigueur contre les rigueurs du climat, de +2 s'il continue de se déplacer à demi-vitesse et de +4 s'il reste stationnaire. Il peut procurer le même bonus à une autre personne par point de son résultat au-dessus de 15.	15
Le personnage ne se perd pas et remarque les dangers naturels (sables mouvants, etc.)	15
Prédire les conditions climatiques de la prochaine journée. Le personnage peut faire des prédictions pour une journée supplémentaire par tranche de 5 points de son résultat au test de Survie au-delà de 15.	15
Suivre une piste (voir le don Pistage, page 98)	Variable

Action. Variable. Un test de Survie représente soit plusieurs heures, soit une journée d'activité. Un test de Survie joué pour trouver une piste est toujours au moins une action complexe et peut être bien plus longue à la discrétion du MD.

Nouvelles tentatives. Variable. Pour se débrouiller dans les contrées sauvages ou obtenir le bonus aux jets de Vigueur, le personnage effectue un test de Survie toutes les 24 heures et le résultat s'applique à une journée entière (autrement dit jusqu'au prochain test). Pour ne pas se perdre ou pour repérer les dangers naturels, on joue un test chaque fois que c'est nécessaire (une tentative seulement pour éviter de se perdre dans un cas bien précis ou pour remarquer un certain péril). Pour trouver une piste, il faut chercher pendant une heure (dans la nature) ou 10 minutes (en intérieur) avant de pouvoir tenter un nouveau test.

Restriction. Bien que n'importe qui puisse utiliser Survie pour trouver une piste (quel que soit le DD) ou pour les suivre si le DD est de 10 ou moins, seul un rôdeur (ou un autre personnage possédant le don Pistage, voir page 98) peut utiliser Survie pour suivre une piste dont le DD est plus élevé.

Spécial. Toute personne possédant un degré de maîtrise de 5 ou plus en Survie peut déterminer la direction du nord, et cela automatiquement.

Les rôdeurs bénéficient d'un bonus à leur test de Survie lorsqu'ils font appel à cette compétence pour obtenir des renseignements sur leurs ennemis jurés (voir page 54).

Un personnage possédant le don Autonome obtient un bonus de +2 sur les tests de Survie.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Survie confère un bonus de +2 aux tests de Connaissances (nature).

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (exploration souterraine) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie sous terre.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (nature) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie dans un environnement naturel à la surface (collines, déserts, forêts, marécages, milieu aquatique, montagnes et plaines).

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (géographie) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie joués pour éviter de se perdre ou pour éviter des dangers.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (plans) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie sur d'autres plans d'existence.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Fouille confère un bonus de +2 sur les tests de Survie joués pour trouver ou suivre une piste.

UTILISATION D'OBJETS MAGIQUES (CHA ; FORMATION NÉCESSAIRE)

Cette compétence sert à activer les objets magiques (y compris parchemins et baguettes), que le personnage serait autrement incapable d'utiliser.

Test de compétence. On peut faire appel à cette compétence pour lire un sort ou activer un objet magique. Elle permet d'utiliser l'objet comme si le personnage possédait les facultés de lanceur de sorts ou une aptitude d'une autre classe ou comme s'il était d'une race ou d'un alignement autres que les siens.

L'aventurier joue un test d'Utilisation d'objets magiques chaque fois qu'il active un objet tel qu'une baguette. S'il tente d'imiter un alignement ou un autre facteur de manière continue (par exemple, s'il veut se faire passer pour neutre mauvais pour pouvoir garder un *livre de noire vilenie* alors qu'il n'est pas mauvais), il doit effectuer un test par heure.

Le personnage doit choisir sciemment le facteur qu'il souhaite imiter. Il doit donc être conscient de la nécessité de ce facteur avant d'effectuer ses tests d'Utilisation d'objets magiques. Le DD associé aux différents facteurs est indiqué sur la table ci-dessous.

Tâche	DD
Activer l'objet par chance	25
Déchiffrer un sort écrit	25 + niveau du sort
Imiter une valeur de caractéristique	voir description
Imiter une aptitude de classe	20
Imiter une race	25
Imiter un alignement	30
Utiliser un parchemin	20 + niveau de lanceur de sorts
Utiliser une baguette	20

Activer l'objet par chance. Certains objets magiques sont activés par la pensée, un mot de commande ou des gestes. Le personnage peut s'en servir comme s'il respectait la procédure à suivre, bien qu'il l'ignore. Pour obtenir un résultat, il doit agiter l'objet en tous sens et prononcer les formules magiques qui lui passent par la tête. Il bénéficie d'un bonus de +2 au test de compétence s'il a déjà réussi à activer l'objet au moins une fois.

Si le test d'Utilisation d'objets magiques est raté de 9 points ou moins, rien ne se passe. S'il est raté d'au moins 10 points, un incident se produit. Dans ce cas, l'énergie magique est bien libérée, mais elle n'a pas l'effet que le personnage souhaitait. Le MD détermine le résultat de l'incident, comme dans le cas d'un parchemin ne produisant pas l'effet désiré. Les possibilités par défaut sont que le sort affecte une cible autre que celle choisie par l'aventurier ou que ce dernier reçoive une décharge d'énergie incontrôlée lui infligeant 2d6 points de dégâts. Cet incident vient en plus de celui que l'on risque en lisant un parchemin alors que l'on est d'un niveau de lanceur de sorts inférieur à celui qui a rédigé l'incantation (voir le *guide du Maître*).

Déchiffrer un sort écrit. Cette utilisation de la compétence fonctionne comme l'usage du même nom d'Art de la magie, sauf que le DD est plus élevé de 5 points. Tenter de déchiffrer un sort écrit nécessite 1 minute de concentration.

Imiter une valeur de caractéristique. Pour lancer un sort à partir d'un parchemin, il faut une valeur suffisamment élevée dans une caractéristique spécifique (l'Intelligence pour les sorts de magicien, la Sagesse pour les sorts divins et le Charisme pour les sorts de barde ou d'ensorceleur). La valeur de caractéristique virtuelle du personnage (correspondant à la classe qu'il cherche à reproduire pour lire son parchemin) est égale au résultat de son test de compétence – 15. Si le personnage a déjà une valeur suffisante dans la caractéristique concernée, ce test n'est pas nécessaire.

Imiter un alignement. Certains objets magiques ont des effets positifs ou négatifs en fonction de l'alignement de leur utilisateur. Grâce à cette compétence, le personnage peut s'en servir comme s'il avait l'alignement de son choix. Par exemple, un *livre de noire vilenie* inflige des dégâts à toute créature d'alignement autre que mauvais osant le toucher. Si elle réussit son test de compétence, Lidda peut simuler un alignement mauvais et prendre cet objet sans risque. On ne peut imiter qu'un seul alignement à la fois.

Imiter une aptitude de classe. Il arrive parfois qu'une aptitude de classe soit nécessaire à l'activation d'un objet. Dans ce cas, le niveau virtuel du personnage dans la classe imitée est égal au résultat de son test de compétence – 20. Par exemple, Lidda trouve dans un temple un calice pouvant générer un effet de *bénédiction*, à condition d'être manipulé par un prêtre (ou un paladin suffisamment expérimenté) manipulant l'énergie positive (qui permet aussi de repousser les morts-vivants). Elle tente d'activer le pouvoir de l'objet en imitant la possession de la faculté de renvoi des morts-vivants. Son niveau virtuel de prêtresse est égal au résultat de son test d'Utilisation d'objets magiques – 20. Comme un prêtre commence à repousser les morts-vivants au niveau 1, Lidda doit obtenir un minimum de 21 au test de compétence pour pouvoir utiliser le calice.

À noter que la compétence ne permet pas d'utiliser l'aptitude de classe imitée, mais seulement d'activer l'objet comme si le personnage la possédait.

Si la classe dont l'aventurier imite l'aptitude s'accompagne de restrictions en matière d'alignement, le personnage doit s'assurer que son alignement est bien conforme (dans le cas contraire, il n'a plus qu'à imiter l'alignement qui l'intéresse ; voir ci-dessous).

Imiter une race. Certains objets magiques fonctionnent uniquement (ou mieux) pour les membres d'une race donnée. Dans ce cas, le personnage peut imiter la race de son choix pour bénéficier du plein potentiel de l'objet. Par exemple, Lidda, une halfeline, peut tenter de se servir d'un *marteau de lancer des nains* (voir le *Guide du Maître*) comme si elle était naine. Si elle rate son test d'Utilisation d'objets magiques, l'arme fonctionne normalement pour un halfelin. Par contre, en cas de succès, elle peut s'en servir comme si elle était naine. Il n'est possible d'imiter qu'une seule race à la fois.

Lidda constate que l'utilisation d'objets magiques peut s'avérer dangereuse.

Illus. de J. Foster

Utiliser un parchemin. Avant qu'un personnage puisse lancer un sort depuis un parchemin, il doit l'avoir déchiffré. Pour qu'un personnage puisse lire un parchemin, il faut normalement que le sort concerné fasse partie de la liste autorisée par sa classe. Avec cet aspect de la compétence, le personnage peut se servir de l'objet comme si le sort faisait partie de sa liste. Le DD du test d'Utilisation d'objets magiques est égal à 20 + le niveau de lanceur de sorts du parchemin. Par exemple, pour lancer *toile d'araignée* (un sort de 2e niveau de la liste des magiciens) depuis un parchemin, Lidda doit réussir un test d'Utilisation d'objets magiques de DD 23, puisque le niveau de lanceurs de sorts minimal de *toile d'araignée* est de 3. (Voir le *Guide du Maître* pour de plus amples informations sur les parchemins).

De plus, pour lancer un sort depuis un parchemin, il faut posséder une valeur suffisante (10 + niveau du sort) dans la caractéristique primordiale correspondant au sort. Si le personnage ne remplit pas cette condition, il peut l'imiter en effectuant un deuxième test d'Utilisation d'objets magiques (voir au-dessus).

Utiliser une baguette. Pour qu'un personnage puisse utiliser une baguette, il faut normalement que le sort concerné fasse partie de la liste autorisée par sa classe. Avec cet aspect de la compétence, le personnage peut se servir de l'objet comme si le sort faisait partie de sa liste.

Cet aspect de la compétence permet d'utiliser les autres objets magiques à potentiel magique, comme les bâtons. Le *Guide du Maître* contient plus d'information sur les objets de ce type.

Action. Aucune. Les tests d'Utilisation d'objets magiques sont inclus dans l'activation normale de l'objet magique (si une action est nécessaire). (Voir Activer un objet magique, page 142 de cet ouvrage, et le *Guide du Maître* pour plus de renseignements sur la façon d'activer un objet magique.)

Nouvelles tentatives. Oui, mais si le personnage rate son test de compétence en obtenant un 1 naturel au dé, il ne peut plus tenter d'activer l'objet de toute la journée.

Spécial. Il est impossible de faire 10 avec cette compétence.

Il est impossible d'aider quelqu'un pour un test d'Utilisation d'objets magiques. Seul l'utilisateur de l'objet peut se servir de cette compétence.

Un personnage possédant le don Affinité magique obtient un bonus de +2 sur les tests d'Utilisation d'objets magiques.

Synergie. Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Art de la magie confère un bonus de +2 aux tests d'Utilisation d'objets magiques en rapport avec les parchemins.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Décryptage offre un bonus de +2 aux tests d'Utilisation d'objets magiques en rapport avec les parchemins.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Utilisation des objets magiques confère un bonus de +2 au test d'Art de la magie si l'on se sert de cette compétence pour déchiffrer un sort rédigé sur un parchemin.

Illus. de A. Swekel

Un don est une faculté spéciale offrant au personnage une nouvelle capacité ou améliorant l'une de celles qu'il possède déjà. Par exemple, Lidda, roublarde halfeline, décide de prendre le don Science de l'initiative au niveau 1, ce qui lui donne un bonus de +4 à ses tests d'initiative. Au niveau 3 (voir Table 3–2 : expérience et avantages liés au niveau, page 22), elle gagne un nouveau don et choisit Esquive, qui lui permet d'éviter les attaques de l'adversaire de son choix en améliorant sa classe d'armure contre ce dernier.

Les dons sont différents des compétences en ce sens qu'ils ne s'accompagnent d'aucun degré de maîtrise. On les a ou on ne les a pas.

OBTENTION DES DONS

Contrairement aux compétences, les dons ne s'achètent pas à l'aide de points. Un joueur choisit simplement les dons de son personnage. Chaque personnage a droit à un don en début de carrière (au niveau 1). Il en gagne un deuxième au niveau 3, puis tous les trois niveaux (aux niveaux 6, 9, 12, 15 et 18), ce qui est résumé sur la Table 3–2 : expérience et avantages liés au niveau, page 22. Les dons sont obtenus en fonction du niveau global du personnage, quel que soit le niveau individuel de chaque classe d'un personnage multiclassé.

Les membres de certaines classes ont également droit à des dons supplémentaires en guise d'aptitude de classe. Ces dons sont choisis à partir de listes spéciales (voir la Table 5-1 pour les dons supplémentaires de guerrier, et la description des différentes classes dans le Chapitre 3).

Les personnages humains ont aussi droit à un don supplémentaire au niveau 1, choisi par le joueur parmi tous ceux dont le personnage remplit les conditions.

CONDITIONS

Certains dons s'accompagnent d'une ou plusieurs conditions. Un personnage doit avoir la valeur de caractéristique, l'aptitude de classe, le don, la compétence, le bonus de base à l'attaque ou toute autre qualité indiquée pour avoir le droit de posséder et d'utiliser le don qui l'intéresse. Il est possible de choisir un don dès que l'on remplit les conditions nécessaires. Par exemple, lors de son passage au niveau 3, Krusk, le barbare demi-orque, peut dépenser 1 point de compétence pour acquérir son premier degré de maîtrise en Équitation et prendre le don Combat monté au même moment.

Un personnage ne peut pas continuer à utiliser un don lorsqu'il ne satisfait plus à l'ensemble des conditions préalables. Exemple: un guerrier dont la valeur de Force tombe temporairement en dessous de 13 à cause d'un *rayon affaiblissant* ne peut plus utiliser le don Attaque en puissance tant qu'il ne remplit pas à nouveau les conditions.

TYPES DE DONS

Certains dons sont d'ordre général, ce qui signifie qu'aucune règle particulière ne s'adresse à eux. D'autres permettent aux lanceurs de sorts de créer divers types d'objets magiques. Les dons de métamagie permettent à un jeteur de sorts de préparer et lancer un sort aux effets supérieurs, en utilisant un emplacement de sort de plus haut niveau.

DONS DE CRÉATION D'OBJETS

Les lanceurs de sorts ont la possibilité de fabriquer des objets magiques durables. Cela les oblige toutefois à suivre un processus épuisant et à mettre un peu d'eux-mêmes dans chacun des objets créés.

Les dons de création d'objets permettent au personnage de fabriquer des objets d'un type précis. Tous les dons de cette catégorie ont des points communs, quel que soit le type d'objet concerné.

Coût de l'objet. Les coûts de création d'un objet magique (en PX, en or et en temps) dépendent de son prix de base. Celui-ci tient uniquement compte de la magie nécessaire, et pas des coûts complémentaires liés à un objet de maître, à une composante matérielle coûteuse ou aux PX à sacrifier pour une composante. Dans la plupart des cas, le prix de base d'un objet est égal à son prix de vente (voir le *Guide du Maître* pour le prix des objets magiques).

Préparation de potions, Écriture de parchemins et Création de baguettes magiques créent des objets qui reproduisent directement les effets d'un sort et dont la puissance dépend de leur niveau de lanceur de sorts. C'est-à-dire que les sorts lancés par ces objets ont la même puissance que s'ils étaient directement jetés par un lanceur de sorts de ce niveau. Ainsi, une *baguette de boule de feu* de niveau 8 de lanceur de sorts crée une *boule de feu* infligeant 8d6 points de dégâts à une portée maximale de 216 mètres. Le prix de ces objets (et donc le coût en PX et en matières premières) dépend lui aussi de leur niveau de lanceur de sorts. Un objet doit avoir un niveau de lanceur de sorts suffisamment haut pour que son créateur puisse jeter le sort correspondant à ce niveau. Pour trouver le prix de base de l'objet, il suffit de multiplier le niveau de sort par le niveau de lanceur de sorts de l'objet et de multiplier le résultat obtenu par une constante, comme suit :

Parchemin : prix de base = niveau de sort x niveau de lanceur de sorts x 25 po.

Potion : prix de base = niveau de sort x niveau de lanceur de sorts x 50 po.

Baguette : prix de base = niveau de sort x niveau de lanceur de sorts x 750 po.

Pour ce calcul, les sorts du niveau 0 comptent comme des sorts de niveau 1/2.

Coût en points d'expérience. Le lanceur de sorts dépense une énergie considérable pour créer un objet magique, ce qui se traduit par une perte de PX égale à 1/25e du prix de base de l'objet en pièces d'or. Un personnage ne peut jamais sacrifier de la sorte suffisamment de points d'expérience pour redescendre au niveau inférieur. Par contre, s'il gagne assez de PX pour gagner un nouveau niveau, il peut choisir de rester à son niveau actuel et d'affecter les PX nécessaires à la création d'un objet magique.

Coût des matières premières. La fabrication d'objets magiques requiert des matériaux et ingrédients particulièrement coûteux qui sont pour la plupart détruits (brûlés, etc.) au cours du processus de création. Ils coûtent la moitié du prix de base de l'objet.

Temps nécessaire. Le temps de création d'un objet magique est de 1 jour par tranche de 1 000 po de son prix de base. Il ne peut pas être inférieur à 1 jour.

Pour pouvoir mettre à profit un don de création d'objet, il faut également avoir accès à un laboratoire ou atelier de magie et à tous les ustensiles appropriés. Le personnage possède généralement tout ce dont il a besoin, sauf en cas de circonstances exceptionnelles (par exemple, s'il se retrouve loin de chez lui).

Par exemple, au niveau 12, Mialyë obtient le don Création d'anneaux magiques et décide de s'en servir pour fabriquer un *anneau de protection +3*. Un tel anneau coûte normalement 18 000 po, aussi sa création demande-t-elle 720 PX, 9 000 po et 18 jours de travail à la magicienne.

Coûts supplémentaires. Les potions, parchemins et baguettes qui stockent un sort nécessitant une composante matérielle coûteuse ou un sacrifice en termes de points d'expérience exigent une dépense supplémentaire, hors du prix de base. Pour une potion ou un parchemin, le personnage doit payer le prix indiqué dans la description du sort (tant en composantes matérielles qu'en PX). Pour une baguette, il doit acquitter cinquante fois le prix exigé par le sort (et sacrifier cinquante fois les PX correspondants, le cas échéant).

Certains objets s'accompagnent également d'un coût supplémentaire, indiqué dans leur description. Par exemple, un *anneau de triple souhait* exige une dépense de 15 000 PX en plus des coûts normaux (c'est-à-dire les PX requis pour lancer souhait à trois reprises).

DONS DE MÉTAMAGIE

À mesure que le savoir magique d'un lanceur de sorts augmente, il peut apprendre à jeter ses sorts à l'aide de méthodes légèrement différentes de celles qu'on lui a enseignées. Par exemple, il peut ainsi lancer un sort sans réciter d'incantation, augmenter son efficacité ou encore le jeter en un instant. Préparer et lancer les sorts de cette manière présente davantage de difficultés que la magie habituelle, mais les dons de métamagie permettent d'en repousser les limites.

Par exemple, au niveau 3, Mialyë choisit le don Incantation silencieuse, qui lui permet de lancer un sort sans prononcer sa composante verbale. Cela a un prix, elle doit préparer son sort avec un emplacement de sort du niveau supérieur au niveau réel du sort. Ainsi, si elle prépare un *charme-personne* à incantation silencieuse, il occupe un de ses emplacements de sort du 2e niveau, mais le niveau du sort ne change pas , donc le DD du jet de Volonté est toujours calculé comme pour un sort du 1er niveau. Mialyë est incapable de préparer un sort du 2e niveau à incantation silencieuse, car il lui faudrait le préparer comme un sort du 3e niveau et elle n'est pas encore capable d'en jeter. Elle pourra le faire quand elle aura atteint le niveau 5.

Magiciens et pratiquants de la magie divine. Magiciens et pratiquants de la magie divine (prêtres, druides, paladins et rôdeurs) doivent préparer leurs sorts à l'avance. C'est à ce moment qu'ils décident ceux qu'ils souhaitent préparer en les modifiant grâce à des dons de métamagie (ce qui les oblige à les prendre à la place de sorts de niveau supérieur).

Bardes et ensorceleurs. Pour leur part, bardes et ensorceleurs choisissent leurs sorts au moment de les jeter. Ils décident donc au dernier instant s'ils souhaitent augmenter la puissance de leur sort à l'aide d'un don de métamagie. Pour eux aussi, le sort nécessite un emplacement de niveau supérieur. Comme le personnage ne prépare pas le sort à l'avance, il n'a pas d'autre choix que de rallonger son temps d'incantation afin d'incorporer le don de métamagie au sort qu'il récite. Si le temps d'incantation normal du sort est égal à une action simple, un barde ou ensorceleur aura besoin d'une action complexe pour le lancer en tant que sort métamagique (c'est-à-dire modifié par un don de métamagie). (Ce n'est pas la même chose qu'un temps d'incantation d'un round entier, voir Lancer un sort, page 143). Pour les sorts à incantation plus longue, il faut rajouter une action complexe au temps indiqué.

Sorts spontanés et dons de métamagie. Les prêtres et les druides lançant spontanément des sorts de *soins* ou de *blessure* ou de *convocation d'alliés naturels* peuvent également utiliser la métamagie. Par exemple, un prêtre de niveau 11 peut transformer un sort du 6e niveau en *soins intensifs* à effet étendu (à l'aide du don de métamagie Extension d'effet). Le temps d'incantation augmente aussi dans ce cas. Si le temps d'incantation normal du sort est égal à une action simple, sa version métamagique nécessite une action complexe. Pour les sorts à incantation plus longue, il faut rajouter une action complexe au temps indiqué.

Effet des dons de métamagie sur un sort. Un sort métamagique fonctionne à son niveau d'origine, même si on le prépare et le lance comme un sort de niveau supérieur. Le jet de sauvegarde n'est pas modifié à moins que la description du don n'indique le contraire. Les changements mentionnés n'opèrent qu'à partir des sorts jetés directement par le personnage. Il est impossible d'utiliser un don de métamagie sur un sort lancé par le biais d'un parchemin, baguette ou autre objet magique.

Les dons de métamagie qui retirent des éléments aux sorts (comme Incantation silencieuse et Incantation statique) n'éliminent pas les attaques d'opportunité provoquées par l'incantation d'un sort dans un espace contrôlé par un adversaire. Cependant, lancer un sort à incantation rapide (modifié par le don Incantation rapide) ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Les dons de métamagie ne peuvent pas être utilisés pour tous les sorts. Reportez-vous à la description de chaque don pour connaître les sorts qu'il ne peut pas affecter.

Dons de métamagie multiples sur un même sort. Il est possible de multiplier les dons de métamagie utilisés avec un même sort, mais l'augmentation de niveau est cumulative. Ainsi, un *charme-personne* à incantation statique et silencieuse nécessite un emplacement de sort du 3e niveau (c'est un sort du 1er niveau, augmenté d'un niveau pour chacun des deux dons de métamagie). Il est impossible d'appliquer deux fois le même don métamagique à un sort donné (par exemple, on ne peut lancer un *projectile magique* en appliquant deux fois Extension d'effet pour obtenir un bonus de +100% aux dégâts).

Objets magiques et dons de métamagie. Avec le don de création d'objets approprié, il est possible de stocker un sort métamagique dans une potion, un parchemin ou une baguette. La limite de niveau concernant les baguettes et les potions s'applique au niveau augmenté du sort, ce qui prend en compte sa complexité. Il n'est pas nécessaire d'avoir le don de métamagie correspondant pour activer un tel objet.

Contresorts et dons de métamagie. Qu'un sort ait été modifié ou non par métamagie, il demeure aussi vulnérable aux contresorts, et lui-même reste un contresort tout aussi efficace (voir Les contresorts, page 170).

DESCRIPTION DES DONS

Les dons sont présentés de la manière suivante :

NOM DU DON [TYPE DE DON]

Description de l'effet du don.

Condition. La valeur de caractéristique minimale, le (ou les) dons préalables, le bonus de base à l'attaque minimal, le degré de maîtrise minimal dans une (ou des) compétence ou le niveau de classe que le personnage doit avoir pour prétendre au don. Cette ligne est absente si le don ne s'accompagne d'aucune condition. Certains dons s'accompagnent de plusieurs conditions.

Avantage. Ce que le personnage peut faire grâce au don. Sauf indication contraire dans la description, les avantages apportés par un don ne sont pas cumulatifs. En règle générale, prendre un don à plusieurs reprises revient à ne l'avoir qu'une seule fois.

Normal. Les restrictions rencontrées par un individu n'ayant pas le don dans le même cas de figure. Si l'absence du don n'entraîne aucun handicap, ce paragraphe est absent.

Spécial. Des informations supplémentaires sur le don qui peuvent vous aider à faire votre choix.

AFFINITÉ MAGIQUE [GÉNÉRAL]

Le personnage est doué pour la magie.

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests d'Art de la magie et d'Utilisation des objets magiques.

AMÉLIORATION DES CRÉATURES CONVOQUÉES [GÉNÉRAL]

Les créatures convoquées par le personnage sont plus puissantes que la moyenne.

Condition. École renforcée (invocation).

Avantage. Toutes les créatures que le personnage convoque grâce à un sort de *convocation* quelconque obtiennent un bonus d'altération de +4 en Force et en Constitution pendant la durée du sort qui les a convoquées.

ARME DE PRÉDILECTION [GÉNÉRAL]

Le personnage est particulièrement doué pour manier une certaine arme, comme par exemple la grande hache. Il peut aussi choisir les attaques à mains nues ou la lutte (ou les rayons s'il lance des sorts) en tant qu'arme pour ce qui est de ce don. Il devient alors plus efficace lorsqu'il utilise cette arme (ou, s'il a choisi les rayons, les sorts dont l'effet se manifeste par un rayon comme *rayon de givre*).

Conditions. Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque de +1.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque lorsqu'il utilise son arme de prédilection.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Un guerrier peut choisir Arme de prédilection en tant que don supplémentaire (voir page 39). Un guerrier ne peut se choisir le don Spécialisation martiale que pour une de ses armes de prédilection.

ARME DE PRÉDILECTION SUPÉRIEURE [GÉNÉRAL]

Le personnage choisit une arme, comme par exemple la grande hache, pour laquelle il possède déjà le don Arme de prédilection. Il peut aussi choisir les attaques à mains nues ou la lutte en tant qu'arme pour ce qui est de ce don. Il est alors beaucoup plus efficace lorsqu'il utilise cette arme.

Conditions. Maniement de l'arme choisie, Arme de prédilection pour l'arme choisie, guerrier de niveau 8.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque lorsqu'il utilise l'arme choisie. Ce bonus se cumule avec tous les autres bonus aux jets d'attaque, y compris celui du don Arme de prédilection.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Un guerrier peut choisir Arme de prédilection supérieure en tant que don supplémentaire (voir page 39). Un guerrier ne peut choisir le don Spécialisation martiale supérieure que pour l'une de ses armes de prédilection supérieures.

ARME EN MAIN [GÉNÉRAL]

Le personnage est capable de dégainer son arme à la vitesse de l'éclair.

Condition. Bonus de base à l'attaque de +1.

Avantage. Le personnage peut dégainer une arme par une action libre. Il peut aussi dégainer une arme dissimulée (voir la compétence Escamotage, page 78) par une action de mouvement.

Grâce à ce don, un personnage qui combat à l'aide d'armes de jet bénéficie de son nombre d'attaques entier (ces armes fonctionnent alors plus ou moins comme les arcs).

Normal. Sans ce don, dégainer une arme nécessite une action de mouvement, ou, pour les personnages dont le bonus de base à l'attaque est au moins égal à +1, une action libre combinée à un déplacement (voir page 142). Sans ce don, dégainer une arme dissimulée nécessite une action simple.

Spécial. Un guerrier peut choisir Arme en main en tant que don supplémentaire (voir page 39).

ATHLÉTISME [GÉNÉRAL]

Le personnage a un talent pour les activités sportives.

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests d'Escalade et de Natation.

ATTAQUE AU GALOP [GÉNÉRAL]

Le personnage sait combattre sur sa monture lancée au galop.

Conditions. Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté.

Avantage. Lorsqu'un personnage lance une charge à cheval (ou toute autre monture), il peut se déplacer et attaquer comme lors d'une charge normale, puis se déplacer de nouveau en poursuivant son mouvement (en ligne droite). Son mouvement total au cours du round ne peut pas dépasser le double de sa vitesse de déplacement monté. Le mouvement du personnage et de sa monture ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part de l'adversaire qu'ils chargent.

Spécial. Un guerrier peut choisir Attaque au galop en tant que don supplémentaire (voir page 39).

ATTAQUE ÉCLAIR [GÉNÉRAL]

Le personnage combat en faisant preuve d'une mobilité qui déroute ses adversaires.

Conditions. Dex 13, Esquive, Souplesse du serpent, bonus de base à l'attaque de +4.

Avantage. Lorsque le personnage entreprend une action d'attaque à l'aide d'une arme de corps à corps, il peut se déplacer avant et après avoir frappé, à condition que son mouvement total reste dans les limites de sa vitesse de déplacement. L'ensemble de ce déplacement ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part de la cible de son attaque, mais d'autres créatures peuvent éventuellement porter des attaques d'opportunité selon les cas. Il est impossible d'utiliser ce don en armure lourde.

Pour bénéficier des avantages d'une attaque éclair, le personnage doit se déplacer d'au moins 1,50 mètre à la fois avant et après avoir porté son attaque.

Spécial. Un guerrier peut choisir Attaque éclair en tant que don supplémentaire (voir page 39).

ATTAQUE EN FINESSE [GÉNÉRAL]

Le personnage est particulièrement exercé au maniement des armes faisant autant appel à la Dextérité qu'à la Force.

Condition. Bonus de base à l'attaque de +1.

Avantage. Lorsqu'il utilise une arme légère, une rapière, un fouet ou une chaîne cloutée (et que cette arme est destinée à une créature de sa catégorie de taille), le personnage peut choisir d'appliquer son bonus de Dextérité à ses jets d'attaque plutôt que celui de Force. Si le personnage utilise un bouclier, le malus d'armure aux tests imposé par ce dernier s'applique aux jets d'attaque.

Spécial. Un guerrier peut choisir Attaque en finesse en tant que don supplémentaire (voir page 39).

Les armes naturelles sont toujours considérées comme étant des armes légères.

ATTAQUE EN PUISSANCE [GÉNÉRAL]

L'aventurier porte des coups terribles au corps à corps.

Condition. For 13.

TABLE 5–1 : DONS

Dons généraux	Conditions	Avantage
Affinité magique	—	Bonus de +2 sur les tests d'Art de la magie et d'Utilisation d'objet magique
Amélioration des créatures convoquées	École renforcée (invocation)	Les créatures convoquées ont +4 en For et en Con
Arme de prédilection[1, 2]	Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque de +1	Bonus de +1 sur les jets d'attaque avec l'arme choisie
Arme de prédilection supérieure[1, 2]	Arme de prédilection (même arme), guerrier de niveau 8	Bonus de +1 sur les jets d'attaque avec l'arme choisie
Spécialisation martiale[1, 2]	Arme de prédilection (même arme), guerrier de niveau 4	Bonus de +2 sur les jets de dégâts avec l'arme choisie
Spécialisation martiale supérieure[1, 2]	Arme de prédilection (même arme), Arme de prédilection supérieure (même arme), Spécialisation martiale (même arme), guerrier de niveau 12	Bonus de +2 sur les jets de dégâts avec l'arme choisie
Arme en main[1]	Bonus de base à l'attaque de +1	Dégainer une arme est une action libre
Athlétisme	—	Bonus de +2 sur les tests d'Escalade et de Natation
Attaque en finesse[1]	Bonus de base à l'attaque de +1	Permet d'appliquer le bonus de Dex (plutôt que de For) sur les jets d'attaque de certaines armes
Attaque en puissance[1]	For 13	Permet d'échanger un malus à l'attaque contre un bonus aux dégâts
Enchaînement[1]	Attaque en puissance	Offre une attaque supplémentaire lorsqu'on abat un adversaire
Succession d'enchaînements[1]	Attaque en puissance, Enchaînement, bonus à l'attaque de +4	Aucune limite au nombre d'enchaînements par round
Science de la bousculade[1]	Attaque en puissance	Bonus de +4 sur les tentatives de bousculade ; pas d'attaque d'opportunité
Science du renversement[1]	Attaque en puissance	Bonus de +4 sur les tentatives de renversement ; pas d'attaque d'opportunité
Science de la destruction[1]	Attaque en puissance	Bonus de +4 sur les tentatives de destruction ; pas d'attaque d'opportunité
Attaques réflexes[1]	—	Permet de porter plus d'une attaque d'opportunité par round
Autonome	—	Bonus de +2 sur les tests de Premiers secours et de Survie
Combat à deux armes[1]	Dex 15	Réduit de 2 points les malus du combat à deux armes
Défense à deux armes[1]	Combat à deux armes	L'arme secondaire octroie un bonus de bouclier de +1 à la CA
Science du combat à deux armes[1]	Dex 17, Combat à deux armes, bonus de base à l'attaque de +6	Permet une deuxième attaque avec l'arme secondaire
Maîtrise du combat à deux armes[1]	Dex 19, Combat à deux armes, Science du combat à deux armes bonus de base à l'attaque de +11	Permet une troisième attaque avec l'arme secondaire
Combat en aveugle[1]	—	Deux chances de passer un camouflage
Combat monté[1]	Degré de maîtrise de 1 en Équitation	Permet d'annuler un coup sur sa monture grâce à un test d'Équitation
Attaque au galop[1]	Combat monté	Permet de se déplacer avant et après une charge montée
Charge dévastatrice[1]	Combat monté, Attaque au galop	Double les dégâts d'une charge montée
Piétinement[1]	Combat monté	Le défenseur ne peut choisir d'éviter un renversement
Tir monté[1]	Combat monté	Réduit de moitié les malus sur le tir monté
Course	—	Permet de courir à cinq fois sa vitesse de déplacement ; bonus de +4 sur les Saut avec élan
Discret	—	Bonus de +2 sur les tests de Déplacement silencieux et Discrétion
Dispense de composantes matérielles	—	Permet de lancer ses sorts sans composante matérielle
Doigts de fée	—	Bonus de +2 sur les tests d'Escamotage et de Maîtrise des cordes
École renforcée[2]	—	Bonus de +1 aux DD des jets de sauvegarde contre les sorts de l'école choisie
École supérieure[2]	École renforcée (même école)	Bonus de +1 aux DD des jets de sauvegarde contre les sorts de l'école choisie
Efficacité des sorts accrue	—	Bonus de +2 sur les tests de niveau de lanceur de sorts pour passer une RM
Efficacité des sorts supérieure	Efficacité des sorts accrue	Bonus de +2 sur les tests de niveau de lanceur de sorts pour passer une RM
Emprise sur les morts-vivants[3]	—	4 tentatives de renvoi ou d'intimidation supplémentaires par jour
Endurance	—	Bonus de +4 sur certains tests et jets de sauvegarde
Dur à cuire	Endurance	Permet de rester conscient entre –1 et –9 pv
Esquive[1]	Dex 13	Bonus d'esquive de +1 contre un seul adversaire
Souplesse du serpent[1]	Esquive	Bonus d'esquive de +4 contre certaines attaques d'opportunité
Attaque éclair[1]	Souplesse du serpent, bonus de base à l'attaque +4	Permet de se déplacer avant et après une attaque au corps à corps
Expertise du combat[1]	Int 13	Permet d'échanger un malus à l'attaque contre un bonus à la CA (5 points max.)
Attaque en rotation[1]	Dex 13, Attaque éclair, Esquive, Expertise du combat, Souplesse du serpent, bonus de base à l'attaque de +4	Permet une attaque au corps à corps contre tous les ennemis à portée
Science de la feinte[1]	Expertise du combat	Permet d'effectuer une feinte par une action de mouvement
Science du croc-en-jambe[1]	Expertise du combat	Bonus de +4 sur les tentatives de croc-en-jambe ; pas d'attaque d'opportunité
Science du désarmement[1]	Expertise du combat	Bonus de +4 sur les tentatives de désarmement ; pas d'attaque d'opportunité
Fin limier	—	Bonus de +2 sur les tests de Fouille et de Renseignement
Fourberie	—	Bonus de +2 sur les tests de Contrefaçon et de Déguisement
Fraternité animale	—	Bonus de +2 sur les tests de Dressage et d'Équitation
Funambule	—	Bonus de +2 sur les tests d'Équilibre et d'Évasion
Incantation animale	Sag 13, aptitude de forme animale	Permet de lancer des sorts sous forme animale
Magie de guerre	—	Bonus de +4 sur les tests de Concentration lors d'une incantation sur la défensive

Maîtrise des sorts[2]	Magicien de niveau [1]	Permet de préparer les sorts choisis sans grimoire
Maniement d'une arme de guerre[2]	—	Annule le malus à l'attaque pour l'arme de guerre choisie
Maniement d'une arme exotique[1, 2]	Bonus de base à l'attaque de +1	Annule le malus à l'attaque pour l'arme exotique choisie
Maniement des armes courantes	—	Annule le malus à l'attaque pour toutes les armes courantes
Maniement des boucliers	—	Annule le malus d'armure sur les jets d'attaque
Maniement du pavois	Maniement des boucliers	Annule le malus d'armure sur les jets d'attaque
Science du coup de bouclier[1]	Maniement des boucliers	Un bouclier utilisé pour attaquer conserve son bonus à la CA
Méticuleux	—	Bonus de +2 sur les tests d'Évaluation et de Décryptage
Négociation	—	Bonus de +2 sur les tests de Diplomatie et de Psychologie
Persuasion	—	Bonus de +2 sur les tests de Bluff et d'Intimidation
Pistage	—	Permet d'utiliser Survie pour pister
Port des armures légères	—	Annule le malus d'armure sur les jets d'attaque
Port des armures intermédiaires	Port des armures légères	Annule le malus d'armure sur les jets d'attaque
Port des armures lourdes	Port des armures intermédiaires	Annule le malus d'armure sur les jets d'attaque
Prestige	Niveau de personnage de 6	Attire des compagnons d'armes et des suivants
Rechargement rapide[1, 2]	Maniement de l'arbalète choisie	Recharger l'arbalète choisie est plus rapide
Réflexes surhumains	—	Bonus de +2 sur les jets de Réflexes
Robustesse[3]	—	+3 points de vie
Savoir-faire mécanique	—	Bonus de +2 sur les tests de Crochetage et de Désamorçage/sabotage
Science de l'initiative[1]	—	Bonus de +4 sur les tests d'initiative
Science du combat à mains nues[1]	—	Permet d'être considéré armé même à mains nues
Coup étourdissant[1]	Dex 13, Sag 13, Science du combat à mains nues, bonus de base à l'attaque de +8	Permet d'étourdir lors d'attaques à mains nues
Parade de projectiles[1]	Dex 13, Science du combat à mains nues	Permet de parer une attaque à distance par round
Interception de projectiles[1]	Dex 15, Parade de projectile, Science du combat à mains nues	Permet d'attraper les projectiles parés
Science de la lutte[1]	Dex 13, Science du combat à mains nues	Bonus de +4 sur les tests de lutte ; pas d'attaque d'opportunité
Science du contresort	—	Transforme tout sort de la même école en contresort
Science du critique[1, 2]	Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque de +8	Double la zone de critique possible de l'arme
Science du renvoi	Aptitude de renvoi ou d'intimidation de créatures	Bonus de +1 au niveau pour le renvoi ou l'intimidation
Talent[2]	—	Bonus de +3 sur les tests de la compétence choisie
Tir à bout portant[1]	—	Bonus de +1 sur les jets d'attaque à distance et de dégâts à 9 mètres ou moins
Tir de loin[1]	Tir à bout portant	Augmente le facteur de portée de 50% ou 100%
Tir de précision[1]	Tir à bout portant	Annule le malus de –4 lors d'un tir dans un corps à corps
Science du tir de précision[1]	Dex 19, Tir à bout portant, Tir de précision, bonus de base à l'attaque de +11	Les attaques à distance ignorent tout abri ou camouflage s'il n'est pas total
Tir en mouvement[1]	Dex 13, Esquive, Souplesse du serpent, tir à bout portant, bonus de base à l'attaque de +4	Permet de se déplacer avant et après une attaque à distance
Tir rapide[1]	Dex 13, Tir à bout portant	Une attaque à distance supplémentaire par round
Feu nourri[1]	Dex 17, Tir à bout portant, Tir rapide, bonus de base à l'attaque de +6	Permet de tirer deux flèches ou plus simultanément
Vigilance	—	Bonus de +2 sur les tests de Détection et de Perception auditive
Vigueur surhumaine	—	Bonus de +2 sur les jets de Vigueur
Volonté de fer	—	Bonus de +2 sur les jets de Volonté
Voltigeur	—	Bonus de +2 sur les tests d'Acrobatie et de Saut

Dons de création d'objets	Conditions	Avantage
Création d'anneaux magiques	Niveau de lanceur de sorts de 12	Permet de fabriquer des anneaux magiques
Création d'armes et armures magiques	Niveau de lanceur de sorts de 5	Permet de fabriquer des armes, des boucliers et des armures magiques
Création d'objets merveilleux	Niveau de lanceur de sorts de 3	Permet de fabriquer des objets merveilleux
Création de baguettes magiques	Niveau de lanceur de sorts de 5	Permet de fabriquer des baguettes magiques
Création de bâtons magiques	Niveau de lanceur de sorts de 12	Permet de fabriquer des bâtons magiques
Création de sceptres magiques	Niveau de lanceur de sorts de 9	Permet de fabriquer des sceptres magiques
Écriture de parchemins	Niveau de lanceur de sorts de 1	Permet de fabriquer des parchemins
Préparation de potions	Niveau de lanceur de sorts de 6	Permet de fabriquer des potions

Dons de métamagie	Conditions	Avantage
Augmentation d'intensité	—	Augmente le niveau effectif du sort
Extension d'effet	—	Augmente les variables numériques et aléatoires du sort de 50%
Extension de durée	—	Double la durée du sort
Extension de portée	—	Double la portée du sort
Extension de zone d'effet	—	Double les dimensions de la zone d'effet du sort
Incantation rapide	—	Lancer le sort est une action libre
Incantation silencieuse	—	Permet de lancer le sort sans composante verbale
Incantation statique	—	Permet de lancer le sort sans composante gestuelle
Quintessence des sorts	—	Maximise les variables numériques et aléatoires du sort

[1] Un guerrier peut choisir ce don en tant que don supplémentaire.
[2] Vous pouvez choisir ce don plusieurs fois. Ces effets ne se cumulent pas, ils s'appliquent à chaque fois à une nouvelle arme, une nouvelle compétence, école de magie, liste de sorts.
[3] Vous pouvez choisir ce don plusieurs fois. Ces effets sont cumulatifs.

Avantage. Pendant son tour de jeu et avant d'effectuer ses jets d'attaque, le personnage peut choisir un nombre, qu'il applique en tant que malus à tous ses jets d'attaque au corps à corps et en tant que bonus à tous ses jets de dégâts au corps à corps. La valeur choisie ne peut dépasser son bonus de base à l'attaque. Les modificateurs aux jets d'attaque et aux dégâts s'appliquent jusqu'au prochain tour de jeu du personnage.

Spécial. Si le personnage attaque à l'aide d'une arme à deux mains ou d'une arme à une main tenue à deux mains, il ajoute le double du nombre choisi à ses jets de dégâts. Les armes légères (à l'exception des attaques à mains nues ou des armes naturelles) ne peuvent bénéficier du bonus aux dégâts d'une attaque en puissance, mais le malus sur les jets d'attaque s'applique tout de même. (On considère habituellement une arme double comme une arme à une main couplée à une arme légère. Un personnage qui n'utilise qu'une des deux têtes d'une arme double peut la considérer comme une arme à deux mains en ce qui concerne une attaque en puissance.)

Un guerrier peut choisir Attaque en puissance en tant que don supplémentaire (voir page 39).

ATTAQUE EN ROTATION [GÉNÉRAL]

Le personnage peut frapper tous les adversaires qui l'entourent en tournant rapidement sur lui-même.

Conditions. Int 13, Dex 13, Attaque éclair, Esquive, Expertise du combat, Souplesse du serpent, bonus de base à l'attaque de +4.

Avantage. Lors d'une action d'attaque à outrance, le personnage peut sacrifier ses attaques normales pour porter à la place une attaque de corps à corps avec son bonus de base maximal à l'attaque contre chacun de ses adversaires dans sa zone de contrôle.

Un personnage qui effectue une attaque en rotation sacrifie aussi toutes les attaques supplémentaires dont il bénéficie habituellement, quelle que soit leur origine (comme le don Enchaînement ou le sort *rapidité*).

Spécial. Un guerrier peut choisir Attaque en rotation en tant que don supplémentaire (voir page 39).

ATTAQUES RÉFLEXES [GÉNÉRAL]

Le personnage réagit à la vitesse de l'éclair lorsque ses adversaires baissent leur garde.

Avantage. Chaque round, le personnage a droit un nombre d'attaques d'opportunité supplémentaires égal à son bonus de Dextérité. Par exemple, un guerrier ayant 15 en Dextérité pourra exécuter trois attaques d'opportunité en un seul round (celle à laquelle tout le monde a droit, et celles dues à son bonus de Dextérité de +2). Si quatre gobelins quittent dans le même round des cases contrôlées par le personnage, celui-ci peut attaquer trois d'entre eux. Il ne peut pas porter plus d'une attaque d'opportunité par opportunité.

Le personnage peut exécuter des attaques d'opportunité même s'il est pris au dépourvu.

Normal. Un personnage ne possédant pas ce don n'a droit qu'à une attaque d'opportunité par round et ne peut pas la placer s'il est pris au dépourvu.

Spécial. Ce don ne permet pas à un roublard d'utiliser son pouvoir spécial d'opportunisme (voir page 58) plus d'une fois par round.

Un guerrier peut choisir Attaques réflexes en tant que don supplémentaire (voir page 39).

Un moine peut choisir Attaques réflexes en tant que don supplémentaire au niveau 2.

AUGMENTATION D'INTENSITÉ [MÉTAMAGIE]

Le personnage peut lancer ses sorts comme s'ils étaient d'un niveau supérieur.

Avantage. Ce don permet d'amplifier l'intensité du sort choisi en augmentant son niveau effectif (d'un ou plusieurs niveaux sans toutefois dépasser le 9e). Contrairement aux autres dons de métamagie, il accroît réellement le niveau du sort modifié. Toutes les propriétés du sort dépendantes de son niveau (telles que le DD de son jet de sauvegarde et sa capacité à traverser un *globe d'invulnérabilité partielle*) sont calculées en fonction de son nouveau niveau, choisi par le personnage. Un sort à intensité augmentée nécessite un emplacement de sort de son nouveau niveau effectif. Par exemple, un prêtre pourra préparer *immobilisation de personne* comme un sort du 4e niveau (au lieu du 2e) et le résultat fonctionnera en tout point comme un sort du 4e niveau.

AUTONOME [GÉNÉRAL]

Le personnage sait se débrouiller seul dans les situations et les environnements dangereux.

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Premiers secours et de Survie.

CHARGE DÉVASTATRICE [GÉNÉRAL]

Le personnage est particulièrement redoutable lorsqu'il charge à cheval (ou toute autre monture).

Conditions. Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté, Attaque au galop.

Avantage. Quand le personnage conduit une charge à cheval (ou toute autre monture), les dégâts qu'il cause sont doublés s'il utilise une arme de corps à corps (ou triplés s'il s'agit d'une lance d'arçon).

Spécial. Un guerrier peut choisir Charge dévastatrice en tant que don supplémentaire (voir page 39).

COMBAT À DEUX ARMES [GÉNÉRAL]

L'aventurier sait mieux se battre avec une arme dans chaque main grâce à son agilité et son entraînement.

Condition. Dex 15.

Avantage. Le personnage subit des malus moins importants lorsqu'il combat avec deux armes. Le malus sur la main principale est réduit de 2 points et le malus sur la main secondaire est réduit de 6 points.

Normal. Voir Combat à deux armes, page 154 et la Table 8–8 : malus liés au combat à deux armes, page 155.

Spécial. Un guerrier peut choisir Combat à deux armes en tant que don supplémentaire (voir page 39).

Un rôdeur de niveau 2 ne portant aucune armure ou une armure légère et ayant choisi le style de combat à deux armes (voir page 54) peut se battre comme s'il possédait ce don, même s'il n'en remplit pas les conditions.

COMBAT EN AVEUGLE [GÉNÉRAL]

Le personnage sait se battre sans avoir besoin de voir ses adversaires.

Avantage. Lors d'un combat au corps à corps, chaque fois que le personnage rate son adversaire en raison du camouflage de ce dernier, il peut jeter une nouvelle fois 1d100 afin de voir s'il touche (voir Camouflage, page 151).

Lidda esquive le rayon d'un sort lancé par un prêtre maléfique.

Un assaillant invisible ne bénéficie d'aucun avantage offensif contre le personnage. Autrement dit, ce dernier ne perd pas son bonus de Dextérité à la CA et son adversaire n'a pas droit au bonus habituel de +2 des créatures invisibles (voir la Table 8–5 : modificateurs au jet d'attaque et la Table 8–6 : modificateurs à la CA, page 151). Un assaillant invisible conserve cependant ses avantages pour les attaques à distance.

En cas de mauvaises conditions de visibilité, la vitesse de déplacement du personnage est deux fois moins réduite que la normale. Dans l'obscurité, il progresse donc à 75 % de sa vitesse de déplacement normale, au lieu de 50 % pour les autres créatures (voir Table 9–4 : déplacements contrariés, page 163).

Normal. Les aventuriers n'ayant pas ce don subissent les handicaps habituels contre les adversaires invisibles (voir Table 8–5 : modificateurs au jet d'attaque, page 151) et en cas de mauvaise visibilité ou d'obscurité (voir Table 9–4 : déplacements contrariés, page 163).

Spécial. Ce don n'est d'aucune utilité contre un personnage affecté par le sort *clignotement* (voir page 212).

Un guerrier peut choisir Combat en aveugle en tant que don supplémentaire (voir page 39).

COMBAT MONTÉ [GÉNÉRAL]

Le personnage sait combattre sur le dos d'une monture.

Condition. Degré de maîtrise de 1 en Équitation.

Avantage. Lorsque sa monture est frappée au combat (dans la limite d'une fois par round), le personnage peut tenter d'annuler le coup en réussissant un test d'Équitation. C'est une réaction, pas une action. Le coup est annulé à condition que le test de compétence du personnage soit supérieur au jet d'attaque de l'adversaire. (Le test d'Équitation devient en quelque sorte la CA de la monture).

Spécial. Un guerrier peut choisir Combat monté en tant que don supplémentaire (voir page 39).

COUP ÉTOURDISSANT [GÉNÉRAL]

Le personnage sait où se trouvent les points faibles de ses adversaires.

Conditions. Dex 13, Sag 13, Science du combat à mains nues, bonus de base à l'attaque de +8.

Avantage. Le joueur doit annoncer que son personnage donne un coup étourdissant avant d'effectuer son jet d'attaque (en cas d'échec, l'utilisation du don est donc perdue). Si son attaque à mains nues porte, son adversaire subit les dégâts normaux et doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + modificateur de Sagesse du moine + 1/2 niveau du personnage) pour éviter d'être étourdi pendant 1 round (soit jusqu'au début du prochain tour de jeu du personnage). Un individu étourdi est incapable d'agir, perd son bonus de Dextérité à la CA et subit un malus de –2 à la classe d'armure. Chaque jour, le personnage peut tenter un nombre de coups étourdissants égal à un quart de son niveau global, dans la limite d'un par round. Les créatures artificielles, les morts-vivants, les plantes et les vases, ainsi que les créatures intangibles et les créatures immunisées contre les coups critiques ne peuvent être étourdies.

Spécial. Un moine peut choisir Coup étourdissant en tant que don supplémentaire au niveau 1, même s'il n'en remplit pas les conditions. Un moine qui possède ce don peut tenter un coup étourdissant un nombre de fois par jour égal à son niveau de moine, plus un quart des niveaux qu'il possède dans d'autres classes que moine.

Un guerrier peut choisir Uppercut en tant que don supplémentaire (voir page 39).

COURSE [GÉNÉRAL]

Le personnage est particulièrement rapide.

Avantage. Lorsqu'il court, l'aventurier couvre une distance égale à cinq fois sa vitesse de déplacement normale (s'il ne porte aucune armure ou une armure légère et qu'il transporte un poids léger ou moins) ou quatre fois sa vitesse de déplacement (s'il porte une armure intermédiaire ou lourde ou s'il transporte un poids intermédiaire ou lourd). Lorsqu'il exécute un saut avec élan (voir la compétence Saut, page 84), il bénéficie d'un bonus de +4 sur son test de Saut. Enfin, le personnage conserve son bonus de Dextérité à la CA lorsqu'il court.

Normal. On court habituellement à quatre fois sa vitesse de déplacement (si l'on ne porte ni une armure lourde, ni une charge lourde) ou trois fois sa vitesse de déplacement (si l'on porte une armure lourde ou une charge lourde), et l'on perd son bonus de Dextérité à la CA pendant une course.

CRÉATION D'ANNEAUX MAGIQUES [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage peut fabriquer des anneaux magiques ayant des effets variés.

Condition. Niveau 12 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage peut créer n'importe quel anneau magique, du moment qu'il satisfait aux conditions. (Le *Guide du Maître* détaille les divers anneaux magiques, en précisant le prix de chacun et les conditions à satisfaire pour pouvoir les fabriquer.) Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base de l'objet. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du prix de base de l'anneau et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base).

Le personnage peut également réparer un anneau cassé s'il remplit les conditions de création de ce type d'anneau. La procédure à suivre est la même, mais tous les chiffres sont réduits de moitié (deux fois moins de temps, de PX et de matières premières).

Certains anneaux s'accompagnent d'un coût supplémentaire, mentionné dans leur description. Par exemple, un *anneau de triple souhait* exige une dépense de 15 000 PX en plus du prix de base (c'est-à-dire les PX requis pour lancer *souhait* à trois reprises). Le personnage doit acquitter ce surcoût s'il veut pouvoir fabriquer (ou réparer) l'anneau en question.

CRÉATION D'ARMES ET ARMURES MAGIQUES [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage est capable de fabriquer armes, armures et boucliers magiques.

Condition. Niveau 5 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage peut créer n'importe quel bouclier, arme ou armure magiques, du moment qu'il satisfait aux conditions. (Le *Guide du Maître* détaille les divers boucliers, armes et armures magiques, en précisant le prix de chacun et les conditions à satisfaire pour pouvoir les fabriquer.) Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base des altérations à apporter à l'objet. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du prix de base de ces altérations et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base).

L'arme, armure ou bouclier devant être enchanté doit nécessairement être un objet de maître (son coût n'est pas inclus dans le total précédent).

Le personnage peut également réparer armes, armures ou boucliers cassés s'il remplit les conditions de création de ce type d'objet. La procédure à suivre est la même, mais tous les chiffres sont réduits de moitié (deux fois moins de temps, de PX et de matières premières).

CRÉATION D'OBJETS MERVEILLEUX [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage sait fabriquer n'importe quel objet merveilleux, de la *boule de cristal* au *tapis volant*.

Condition. Niveau 3 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage peut créer n'importe quel objet merveilleux, du moment qu'il satisfait aux conditions. (Le *Guide du Maître* détaille les objets merveilleux, en précisant le prix de chacun et les conditions à satisfaire pour pouvoir les fabriquer.) Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base de l'objet. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du prix de base de l'objet et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base).

Le personnage peut également réparer un objet magique cassé s'il remplit les conditions de création de ce type d'objet.

La procédure à suivre est la même, mais tous les chiffres sont réduits de moitié (deux fois moins de temps, de PX et de matières premières).

Certains objets merveilleux s'accompagnent d'un coût supplémentaire, mentionné dans leur description. Ce surcoût vient en plus du prix de base. Le personnage doit s'en acquitter s'il veut pouvoir fabriquer (ou réparer) l'objet en question.

Illus. de J. Foster

CRÉATION DE BAGUETTES MAGIQUES [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage sait fabriquer des baguettes magiques, des objets qui lancent les sorts que leur créateur a stockés à l'intérieur (voir le *Guide du Maître* pour plus de détails).

Condition. Niveau 5 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage peut créer une baguette stockant n'importe quel sort du 4e niveau maximum. Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base de l'objet (le prix de base d'une baguette étant de 750 po x son niveau de lanceur de sorts x niveau du sort que l'objet contient). Le personnage doit payer un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du prix de base de la baguette et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base). Une baguette nouvellement créée contient 50 charges.

Une baguette dont le sort stocké nécessite une composante matérielle coûteuse ou un sacrifice en termes de points d'expérience exige une dépense supplémentaire. En plus du prix de base indiqué ci-dessus, le personnage doit acquitter cinquante fois le prix exigé par le sort (et, le cas échéant, sacrifier cinquante fois les PX correspondants).

CRÉATION DE BÂTONS MAGIQUES [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage peut fabriquer des bâtons magiques, dont les effets sont très variés.

Condition. Niveau 12 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage peut créer n'importe quel bâton, du moment qu'il satisfait aux conditions. (Le *Guide du Maître* détaille les différents bâtons magiques, en précisant le prix de chacun et les conditions à satisfaire pour les fabriquer.) Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base de l'objet. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du prix de base du bâton et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base). Un bâton nouvellement créé contient 50 charges.

Certains bâtons exigent un coût supplémentaire en termes de composantes matérielles et/ou de points d'expérience, comme mentionné dans leur description. Dans ce cas, ce surcoût vient s'ajouter au prix de base de l'objet.

CRÉATION DE SCEPTRES MAGIQUES [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage peut fabriquer des sceptres magiques, qui ont des effets extrêmement variés.

Condition. Niveau 9 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage peut créer n'importe quel sceptre, du moment qu'il satisfait aux conditions. (Le *Guide du Maître* détaille les différents sceptres magiques, en précisant le prix de chacun et les conditions à satisfaire pour les fabriquer.) Le processus de fabrication prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base de l'objet. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du prix de base du sceptre et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base).

Certains sceptres exigent un coût supplémentaire en termes de composantes matérielles et/ou de points d'expérience, comme mentionné dans leur description. Dans ce cas, ce surcoût vient s'ajouter au prix de base de l'objet.

DÉFENSE À DEUX ARMES [GÉNÉRAL]

Le style de combat à deux armes du personnage met autant l'accent sur la défense que sur l'attaque.

Avantage. Lorsqu'il tient une arme double ou deux armes (sans compter les armes naturelles ou les attaques à mains nues), le personnage bénéficie d'un bonus de bouclier de +1 à la classe d'armure.

Lors d'une action de d'attaque sur la défensive ou de défense totale, ce bonus de bouclier passe à +2.

Spécial. Un guerrier peut choisir Défense à deux armes en tant que don supplémentaire (voir page 39).

DISCRET [GÉNÉRAL]

Le personnage sait passer inaperçu.

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Déplacement silencieux et de Discrétion.

DISPENSE DE COMPOSANTES MATÉRIELLES [GÉNÉRAL]

Le personnage peut lancer des sorts sans se reposer sur des composantes matérielles.

Avantage. Le personnage peut lancer les sorts nécessitant une composante matérielle coûtant 1 po ou moins sans utiliser cette composante. (L'incantation provoque tout de même des attaques d'opportunité.) Le personnage doit fournir normalement les composantes matérielles dont le prix est supérieur à 1 po.

DOIGTS DE FÉE [GÉNÉRAL]

Le personnage a une exceptionnelle habileté manuelle.

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests d'Escamotage et de Maîtrise des cordes.

DUR À CUIRE [GÉNÉRAL]

Grâce à son obstination, le personnage reste conscient même lorsqu'il reçoit des coups qui devraient l'abattre.

Condition. Endurance.

Avantage. Lorsque le total de points de vie du personnage est compris entre –1 et –9, il se stabilise automatiquement. Le joueur n'a pas à lancer 1d100 chaque round pour savoir si son personnage perd 1 point de vie.

Lorsque le total de points de vie du personnage est négatif, il peut choisir de se considérer comme hors de combat plutôt que mourant. Le joueur doit prendre cette décision dès que son personnage atteint un total de points de vie négatif (même si cela arrive en dehors de son tour de jeu). Si le personnage ne choisit pas cette option, il tombe aussitôt inconscient.

Lorsqu'il utilise ce don, le personnage peut effectuer soit un déplacement simple, soit une action simple lors de son tour de jeu (mais pas les deux). Il est incapable d'accomplir une action complexe. Effectuer une action de mouvement n'aggrave pas ses blessures, mais s'il entreprend une action simple (ou toute autre action que le MD juge fatigante, y compris certaines actions libres comme lancer un sort à incantation rapide), le personnage subit 1 point de dégâts aussitôt après avoir accompli son action. Le personnage meurt immédiatement si son total de points de vie atteint –10.

Normal. Un personnage ne possédant pas ce don suit les règles du Chapitre 8 : le combat et devient mourant et inconscient lorsque son total de points de vie est compris entre –1 et –9.

ÉCOLE RENFORCÉE [GÉNÉRAL]

Le personnage choisit une école de magie, par exemple celle des illusions. Tous ses sorts appartenant à cette école voient aussitôt leur efficacité augmentée.

Avantage. Le DD des jets de sauvegarde contre tous les sorts de l'école choisie lancés par le personnage augmente de +1.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle école de magie.

ÉCOLE SUPÉRIEURE [GÉNÉRAL]

Le personnage choisit une école de magie pour laquelle il possède déjà le don École renforcée. Ses sorts appartenant à cette école sont encore plus puissants.

Condition. École renforcée pour l'école choisie.

Avantage. Le degré de difficulté (DD) des jets de sauvegarde contre les sorts de l'école choisie lancés par le personnage augmente de +1. Ce bonus se cumule avec celui d'École renforcée.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle école de magie.

ÉCRITURE DE PARCHEMINS [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage peut rédiger des parchemins magiques, à partir desquels lui ou d'autres lanceurs de sorts pourront utiliser les incantations écrites. Les parchemins sont décrits dans le *Guide du Maître*.

Condition. Niveau 1 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage peut écrire un parchemin à partir de tout sort qu'il connaît, ce qui lui prend 1 jour par tranche de 1000 po du prix de base. Le prix de base d'un parchemin est de 25 po x son niveau de lanceur de sorts x niveau du sort reproduit. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du prix de base du parchemin et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base).

Un parchemin dont le sort nécessite une composante matérielle coûteuse ou un sacrifice en termes de points d'expérience exige une dépense supplémentaire. En plus du prix de base indiqué ci-dessus, le personnage doit acquitter le prix exigé par le sort (et, le cas échéant, sacrifier les PX correspondants).

EFFICACITÉ DES SORTS ACCRUE [GÉNÉRAL]

Les sorts du personnage sont particulièrement redoutables et plus efficaces contre la résistance à la magie adverse.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) lorsqu'il s'agit de vaincre la résistance à la magie d'une cible.

EFFICACITÉ DES SORTS SUPÉRIEURE [GÉNÉRAL]

Les sorts du personnage sont encore plus redoutables et encore plus efficaces contre la résistance à la magie adverse.

Condition. Efficacité des sorts accrue.

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur les tests de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) effectués pour vaincre la résistance à la magie d'une créature. Ce bonus se cumule avec celui d'Efficacité des sorts accrue.

EMPRISE SUR LES MORTS-VIVANTS [GÉNÉRAL]

Le personnage peut employer ses pouvoirs de renvoi ou d'intimidation de créatures un plus grand nombre de fois par jour.

Condition. Aptitude de renvoi ou d'intimidation de créatures.

Avantage. À chaque fois qu'il choisit ce don, le personnage acquiert quatre utilisations quotidiennes supplémentaires de son pouvoir de renvoi ou d'intimidation de créatures.

Si le personnage peut renvoyer ou intimider plus d'un type de créature (comme un prêtre d'alignement bon ayant accès au pouvoir accordé du domaine du Feu, qui peut repousser les morts-vivants et les créatures du Feu, et intimider les créatures de l'Eau), il peut utiliser chacun de ses pouvoirs de renvoi et d'intimidation quatre fois de plus par jour.

Normal. Sans ce don, un personnage peut habituellement repousser ou intimider les morts-vivants (ou d'autres créatures) un nombre de fois par jour égal à 3 + son modificateur de Charisme.

Spécial. Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs. Chaque fois que le personnage obtient ce don, tous ses pouvoirs de renvoi et d'intimidation sont utilisables quatre fois de plus par jour.

ENCHAÎNEMENT [GÉNÉRAL]

Le personnage porte de terribles enchaînements de coups.

Conditions. For 13, Attaque en puissance.

Avantage. Si le personnage inflige suffisamment de dégâts à son adversaire pour l'abattre (généralement en l'amenant à moins de 0 pv ou en le tuant), il peut porter immédiatement une attaque de corps à corps supplémentaire contre un autre ennemi de son choix à portée. Il ne peut pas faire un pas de placement avant de tenter cette nouvelle attaque. Une attaque d'enchaînement doit absolument être portée avec l'arme qui a porté le coup décisif, et bénéficie du même bonus à l'attaque. On ne peut faire appel à ce don qu'une seule fois par round.

Spécial. Un guerrier peut choisir Enchaînement en tant que don supplémentaire (voir page 39).

ENDURANCE [GÉNÉRAL]

Le personnage est doté d'une résistance physique hors du commun.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 sur chacun des tests et jets de sauvegarde suivants : les test de Natation joués pour résister à des dégâts temporaires (voir page 81), les tests de Constitution joués pour continuer à courir (voir page 143), les tests de Constitution joués pour éviter les dégâts non-létaux infligés par une marche forcée (voir page 164), les tests de Constitution joués pour retenir sa respiration (voir page 81), les tests de Constitution joués pour éviter les dégâts non-létaux infligés par la famine ou la soif (voir le *Guide du Maître*), les jets de Vigueur joués pour éviter les dégâts non-létaux infligés par les climats chauds ou froids (voir le *Guide du Maître*), ainsi que les jets de Vigueur joués pour résister aux dégâts infligés par l'asphyxie (voir le *Guide du Maître*). De plus, le personnage peut dormir en armure légère ou intermédiaire sans se réveiller fatigué le lendemain.

Normal. Un personnage ne possédant pas ce don qui dort en armure intermédiaire ou lourde est automatiquement fatigué le lendemain.

Spécial. Un rôdeur reçoit automatiquement ce don au niveau 3 en tant que don supplémentaire (voir page 54). Il n'a pas à le choisir.

Mialee lance un sort depuis un rouleau qu'elle a elle-même préparé.

ESQUIVE [GÉNÉRAL]

L'aventurier est expert dans l'art d'éviter les coups.

Condition. Dex 13.

Avantage. Au cours de son tour de jeu, le personnage choisit un adversaire. Il bénéficie aussitôt d'un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques portées par cet adversaire.

Il perd automatiquement ce bonus s'il se trouve dans une situation lui faisant perdre son bonus de Dextérité à la CA. Contrairement à la plupart des types de bonus, le bonus d'esquive se cumule avec lui-même (il peut par exemple s'ajouter à celui dont les nains bénéficient naturellement contre les géants).

Spécial. Un guerrier peut choisir Esquive en tant que don supplémentaire (voir page 38).

EXPERTISE DU COMBAT [GÉNÉRAL]

Le personnage est aussi doué pour attaquer que pour se défendre.

Condition. Int 13.

Avantage. Lorsqu'il utilise l'action d'attaque (ou d'attaque à outrance) au corps à corps, le personnage peut choisir un nombre, qu'il applique en tant que malus aux jets d'attaque et en tant que bonus d'esquive à la classe d'armure. La valeur choisie ne peut être supérieure ni à 5, ni à son bonus de base à l'attaque. Les modificateurs au jet d'attaque et à la CA durent jusqu'au prochain tour de jeu du personnage.

Normal. Un personnage ne possédant pas ce don peut combattre défensivement lors d'une action d'attaque ou d'attaque à outrance, ce qui lui donne un malus de –4 aux jets d'attaque et un bonus d'esquive à la CA de +2 seulement.

Spécial. Un guerrier peut choisir Expertise du combat en tant que don supplémentaire (voir page 39).

EXTENSION D'EFFET [MÉTAMAGIE]

Le personnage est capable de lancer des sorts plus puissants que la moyenne.

Avantage. Tous les effets numériques et aléatoires d'un sort à effet étendu augmentent de 50%. Ce sort pourra ainsi causer davantage de dégâts, soigner plus de points de vie, affecter des cibles supplémentaires, etc. Par exemple, un *projectile magique* à effet étendu inflige 1d4+1 x 1,5 points de dégâts par projectile. Les jets de sauvegarde et les jets opposés (comme celui que l'on joue en cas de *dissipation de la magie*) ne sont pas affectés, pas plus que les sorts sans variable numérique et aléatoire. Un sort à effet étendu nécessite un emplacement de sort de deux niveaux de plus que son niveau réel.

EXTENSION DE DURÉE [MÉTAMAGIE]

Le personnage est capable de lancer des sorts qui durent plus longtemps que la moyenne.

Avantage. Un sort à durée étendue dure deux fois plus longtemps qu'indiqué dans sa description. Les sorts permanents, instantanés, ou dont la durée dépend de la concentration du personnage ne sont pas concernés. Un sort à durée étendue nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

EXTENSION DE PORTÉE [MÉTAMAGIE]

Le personnage est capable de lancer des sorts qui vont plus loin que les autres.

Avantage. Le personnage peut altérer un sort dont la portée est courte, moyenne ou longue afin d'en doubler cette dernière. Une fois étendue, une portée courte devient alors égale à 15 mètres + 1,50 mètre/niveau, une portée moyenne à 60 mètres + 6 mètres/niveau et une portée longue à 240 mètres + 24 mètres/niveau. Un sort à portée étendue nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

Les sorts dont la portée ne s'exprime pas par une mesure physique ou dont la portée n'est ni courte, ni moyenne, ni longue, ne peuvent être affectés par ce don.

EXTENSION DE ZONE D'EFFET [MÉTAMAGIE]

Le personnage peut étendre la zone d'effet de ses sorts.

Avantage. Le personnage peut altérer un sort dont la zone d'effet est une émanation, une étendue, une ligne ou un rayonnement afin d'augmenter la surface couverte. Toutes les données numériques déterminant la surface de la zone d'effet augmentent de +100%. Par exemple, une *boule de feu* à zone d'effet étendue produit un rayonnement de 12 mètres de rayon au lieu des 6 mètres habituels. Un sort à zone d'effet étendue nécessite un emplacement de sort de trois niveaux de plus que son niveau réel.

Les sorts dont la zone d'effet n'est pas d'un des quatre types précédents, ou qui ne sont pas définis par une zone d'effet, ne peuvent être affectés par ce don.

FEU NOURRI [GÉNÉRAL]

Le personnage peut tirer plusieurs flèches simultanément sur une cible proche.

Condition. Dex 17, Tir à bout portant, Tir rapide, bonus de base à l'attaque +6.

Avantage. Au prix d'une action simple, le personnage peut tirer deux flèches sur un adversaire unique situé à 9 mètres ou moins. Le personnage effectue un seul jet d'attaque (avec un malus de –4) qui s'applique aux deux flèches.

Grâce au don Feu nourri, on peut attaquer avec deux flèches en même temps.

Les flèches infligent des dégâts normaux (voir Spécial pour les exceptions).

Si son bonus de base à l'attaque est au moins de +11, le personnage peut choisir de tirer trois flèches d'un coup au lieu de deux, mais avec un malus de –6 au lieu de –4. À partir d'un bonus de base à l'attaque de +16, il peut aussi tirer quatre flèches, avec un malus de –8.

Une éventuelle réduction des dégâts ou résistance s'applique séparément sur chaque flèche tirée.

Spécial. Quel que soit le nombre de flèches que tire le personnage, on n'applique d'éventuels dégâts relevant de la précision (comme une attaque sournoise) qu'une seule fois. En cas de coup critique, une seule des flèches inflige des dégâts accrus (au choix du joueur) et toutes les autres infligent des dégâts normaux.

Un guerrier peut choisir Feu nourri en tant que don supplémentaire (voir page 39).

Un rôdeur de niveau 6 ne portant aucune armure ou une armure légère et ayant choisi le style de combat à distance (voir page 54) peut se battre comme s'il possédait ce don, même s'il n'en remplit pas les conditions.

FIN LIMIER [GÉNÉRAL]

Le personnage est particulièrement doué pour obtenir des informations.

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Fouille et de Renseignement.

Illus. de F. Jarris

FOURBERIE [GÉNÉRAL]

Le personnage est doué pour travestir la vérité.

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Contrefaçon et de Déguisement.

FRATERNITÉ ANIMALE [GÉNÉRAL]

Le personnage s'entend bien avec les animaux.

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Dressage et d'Équitation.

FUNAMBULE [GÉNÉRAL]

Le personnage est particulièrement souple et toujours d'aplomb.

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests d'Équilibre et d'Évasion.

INCANTATION ANIMALE [GÉNÉRAL]

Le personnage peut lancer des sorts sous forme animale.

Conditions. Sag 13, aptitude de forme animale.

Avantage. Le personnage peut exécuter les composantes verbales et gestuelles des sorts lorsqu'il est sous forme animale. Par exemple, lorsqu'il est sous la forme d'un faucon, un personnage pourrait remplacer les composantes verbales et gestuelles habituelles du sort par des cris et des mouvements de serres. Il est aussi possible d'utiliser des composantes matérielles ou des focaliseurs en possession du personnage, même si ceux-ci sont fondus dans sa forme actuelle. Ce don ne permet pas d'utiliser des objets magiques qu'un animal ne pourrait pas utiliser normalement, pas plus qu'il ne permet de parler sous forme animale.

INCANTATION RAPIDE [MÉTAMAGIE]

Le personnage peut lancer des sorts en une fraction de seconde.

Avantage. L'incantation du sort ne demande qu'une action libre et le personnage peut se livrer à une autre action (et même jeter un second sort !) au cours du même round. Il n'est possible de lancer qu'un sort à incantation rapide par round. Si le temps d'incantation du sort est supérieur à un round, il est impossible de l'accélérer avec ce don. Un sort à incantation rapide nécessite un emplacement de sort de quatre niveaux de plus que son niveau réel. Lancer un sort à incantation rapide ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Spécial. Ce don ne peut être appliqué à un sort lancé de façon spontanée (ce qui inclut les sorts d'ensorceleurs et de bardes, ainsi que les sorts de druides et de prêtres lancés spontanément), puisque l'application d'un don métamagique à un sort lancé spontanément allonge son temps d'incantation pour en faire une action complexe.

INCANTATION SILENCIEUSE [MÉTAMAGIE]

Le personnage sait lancer des sorts sans prononcer le moindre mot.

Avantage. Un sort à incantation silencieuse se lance sans composante verbale. Les sorts sans composante verbale ne sont pas affectés. Un sort à incantation silencieuse nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

Spécial. Les sorts de barde ne peuvent pas bénéficier de ce don de métamagie.

INCANTATION STATIQUE [MÉTAMAGIE]

Le personnage peut lancer des sorts sans faire le moindre geste.

Avantage. Un sort à incantation statique se lance sans composante gestuelle. Les sorts sans composante gestuelle ne sont pas affectés. Un sort à incantation statique nécessite un emplacement de sort d'un niveau de plus que son niveau réel.

INTERCEPTION DE PROJECTILES [GÉNÉRAL]

Le personnage sait intercepter les flèches, ainsi que les carreaux d'arbalètes, les lances et tout autre projectile ou arme de jet.

Conditions. Dex 15, Parade de projectile, Science du combat à mains nues.

Avantage. Lorsqu'il utilise le don Parade de projectiles (page 98), le personnage peut intercepter l'arme au lieu de simplement le dévier. Les armes de jet, comme les lances ou les haches de lancer, peuvent être relancées immédiatement (même si ce n'est pas le tour de jeu du personnage), ou conservées pour un usage ultérieur.

Il faut au moins une main libre pour utiliser ce don.

Spécial. Un guerrier peut choisir Interception de projectiles en tant que don supplémentaire (voir page 39).

MAGIE DE GUERRE [GÉNÉRAL]

Le personnage est passé maître dans l'art de jeter ses sorts au combat.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 à ses tests de Concentration lorsqu'il tente de lancer un sort sur la défensive (voir Incantation sur la défensive, page 140), ou lorsqu'il tente de lancer un sort alors qu'il est agrippé ou immobilisé en situation de lutte.

MAÎTRISE DES SORTS [GÉNÉRAL]

Le personnage connaît si intimement une sélection de sorts qu'il peut les préparer sans se référer à son grimoire.

Condition. Magicien de niveau 1.

Avantage. Chaque fois que le personnage obtient ce don, il peut sélectionner un nombre de sorts égal à son modificateur d'Intelligence parmi les sorts de magicien qu'il connaît déjà. Il peut alors préparer les sorts sélectionnés sans compulser son grimoire profane.

Normal. Un magicien qui ne possède pas ce don doit utiliser un grimoire pour préparer tous ses sorts, à l'exception de *lecture de la magie*.

MAÎTRISE DU COMBAT À DEUX ARMES [GÉNÉRAL]

Le personnage est un maître du combat à deux armes.

Conditions. Dex 19, Combat à deux armes, Science du combat à deux armes, bonus de base à l'attaque de +11.

Avantage. Le personnage obtient une troisième attaque avec son arme secondaire, mais avec un malus de –10.

Spécial. Un guerrier peut choisir Maîtrise du combat à deux armes en tant que don supplémentaire (voir page 39).

Un rôdeur de niveau 11 ne portant aucune armure ou une armure légère et ayant choisi le style de combat à deux armes peut se battre comme s'il possédait ce don, même s'il n'en remplit pas les conditions.

MANIEMENT D'UNE ARME DE GUERRE [GÉNÉRAL]

Le personnage choisit une arme de guerre, comme l'arc long (pour la liste des armes de guerre, voir la Table 7–5 : armes, page 116), et se forme à son maniement.

Ce don permet d'augmenter le nombre d'armes que le personnage sait manier, sans se limiter à ce que sa classe lui propose.

Avantage. Lorsqu'il utilise l'arme de guerre choisie, le personnage joue ses jets d'attaque normalement.

Normal. Quiconque combat avec une arme sans être formé à son maniement subit un malus de –4 aux jets d'attaque.

Spécial. Barbares, guerriers, paladins et rôdeurs sont formés au maniement de toutes les armes de guerre. Ils n'ont pas besoin de choisir ce don.

Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme de guerre.

Un prêtre choisissant le domaine de la Guerre acquiert gratuitement le don Maniement d'arme de guerre relatif à l'arme de prédilection de son dieu, à condition que celle-ci soit une arme de guerre. Il n'a pas besoin de choisir ce don.

Un magicien ou un ensorceleur sous l'effet du sort *transformation de Tenser* est considéré comme formé au maniement de toutes les armes de guerre pendant la durée du sort.

MANIEMENT D'UNE ARME EXOTIQUE [GÉNÉRAL]

Le personnage choisit une arme exotique, comme le fléau double (pour la liste des armes exotiques, voir la Table 7–5 : armes, page 116), et se forme à son maniement.

Condition. Bonus de base à l'attaque de +1 (ainsi que For 13 pour l'épée bâtarde et la hache de guerre naine).

Avantage. Lorsqu'il utilise l'arme exotique choisie, le personnage joue ses jets d'attaque normalement.

Normal. Quiconque combat avec une arme sans être formé à son maniement subit un malus de –4 aux jets d'attaque.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme exotique.

Le maniement de l'épée bâtarde ou de la hache de guerre naine a pour condition supplémentaire une Force de 13+.

Spécial. Un guerrier peut choisir Maniement d'une arme exotique en tant que don supplémentaire (voir page 39).

MANIEMENT DES ARMES COURANTES [GÉNÉRAL]

Le personnage sait se battre avec n'importe quelle arme courante (pour la liste des armes courantes, voir la Table 7–5 : armes, page 116).

Avantage. Lorsqu'il utilise une arme courante, le personnage joue ses jets d'attaque normalement.

Normal. Quiconque combat avec une arme sans être formé à son maniement subit un malus de –4 aux jets d'attaque.

Spécial. Druides, magiciens et moines exceptés, tous les personnages sont formés au maniement de la totalité des armes courantes. Ils n'ont pas besoin de choisir ce don.

Un magicien ou un ensorceleur sous l'effet du sort *transformation de Tenser* est considéré comme formé au maniement de toutes les armes courantes pendant la durée du sort.

MANIEMENT DES BOUCLIERS [GÉNÉRAL]

Le personnage sait se servir des écus, des rondaches et des targes.

Avantage. Lorsque le personnage utilise un bouclier (autre qu'un pavois) au combat, il ne subit que les malus habituels (voir la Table 7–6 : armures et boucliers, page 123).

Normal. Le malus d'armure aux tests qu'impose un bouclier au port duquel on n'est pas formé s'applique aux jets d'attaque et à tous les tests de caractéristique ou de compétence associées à la Force ou à la Dextérité.

Spécial. Barbares, bardes, druides, guerriers, paladins, prêtres et rôdeurs bénéficient automatiquement de ce don. Ils n'ont pas besoin de le choisir.

MANIEMENT DU PAVOIS [GÉNÉRAL]

Le personnage sait se servir des pavois.

Condition. Maniement des boucliers.

Avantage. Lorsque le personnage utilise un pavois au combat, il ne subit que les malus habituels (voir la Table 7–6 : armures et boucliers, page 123).

Normal. Le malus d'armure aux tests qu'impose un bouclier au port duquel on n'est pas formé s'applique aux jets d'attaque et à tous les tests de caractéristique ou de compétence associées à la Force ou à la Dextérité.

Spécial. Les guerriers obtiennent automatiquement Maniement du pavois en tant que don supplémentaire. Ils n'ont pas besoin de le choisir.

MÉTICULEUX [GÉNÉRAL]

Le personnage est particulièrement attentif aux petits détails qui pourraient échapper à d'autres que lui.

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Déchiffrage et d'Évaluation.

NÉGOCIATION [GÉNÉRAL]

Le personnage sait évaluer et altérer l'aptitude de ses interlocuteurs.

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Diplomatie et de Psychologie.

PARADE DE PROJECTILES [GÉNÉRAL]

Le personnage peut dévier flèches, carreaux d'arbalète et autres projectiles ou armes de jet.

Conditions. Dex 13, Science du combat à mains nues.

Avantage. Le personnage doit avoir au moins une main libre pour faire appel à ce don. Une fois par round, lorsqu'une arme à distance devrait le toucher, il peut la dévier à l'ultime seconde et ne subir aucun dégâts. Le personnage doit être conscient de l'attaque. Il ne doit pas être pris au dépourvu. Le geste extrêmement rapide qu'il effectue ne compte pas comme une action. Il est impossible de parer les projectiles massifs, comme un rocher lancé par un géant, et les attaques à distance générées par des sorts, comme une *flèche acide de Melf*.

Spécial. Un moine peut choisir Parade de projectiles en tant que don supplémentaire au niveau 2, même s'il n'en remplit pas les conditions.

Un guerrier peut choisir Parade de projectiles en tant que don supplémentaire (voir page 39).

PERSUASION [GÉNÉRAL]

Le personnage a un talent pour obtenir ce qu'il veut, d'une façon ou d'une autre.

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Bluff et d'Intimidation.

PIÉTINEMENT [GÉNÉRAL]

L'aventurier sait pousser sa monture à piétiner ses adversaires.

Conditions. Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté.

Avantage. Lors d'une tentative de renversement monté, la cible du personnage ne peut choisir de l'éviter. La monture du personnage peut porter un coup de sabot contre un adversaire renversé, en bénéficiant du bonus habituel au jet d'attaque de +4 contre les créatures à terre (voir Renversement, page 157).

Spécial. Un guerrier peut choisir Piétinement en tant que don supplémentaire (voir page 39).

PISTAGE [GÉNÉRAL]

Le personnage peut suivre la piste de la plupart des créatures sur la quasi-totalité des types de terrain.

Avantage. Il faut réussir un test de Survie pour trouver des traces ou les suivre pendant 1,5 kilomètre. Un nouveau test est nécessaire lorsque la piste devient plus difficile à suivre, comme par exemple quand d'autres traces la coupent ou quand elle se scinde en deux.

Tant qu'il piste, le personnage avance à la moitié de sa vitesse de déplacement. Il peut avancer de sa vitesse de déplacement avec un malus aux tests de compétence de –5, ou au double de sa vitesse de déplacement avec un malus de –20 aux tests de compétence.

Le DD dépend du sol et des conditions en vigueur, selon la table suivante :

Sol	DD de Survie	Sol	DD de Survie
Très mou	5	Ferme	15
Mou	10	Dur	20

Sol très mou. Toute surface montrant des empreintes profondes et particulièrement lisibles (neige, boue, épaisse couche de poussière, etc.).

Sol mou. Toute surface assez élastique pour s'enfoncer sous le poids d'un individu, mais plus résistante que la précédente. Les traces y sont nombreuses mais peu profondes.

Sol ferme. La plupart des sols en extérieur (pelouse, champ, bois, etc.) et les surfaces molles ou extrêmement sales à l'intérieur (épais tapis, sol crasseux, etc.). La créature suivie peut laisser quelques traces (brindilles cassées, touffes de poils, etc.), mais les empreintes, elles, sont extrêmement rares.

Sol dur. Toute surface n'imprimant pas la moindre empreinte (roche naturelle, plancher en pierre, etc.). La plupart des lits de cours d'eau entrent dans cette catégorie, car les traces laissées sont généralement effacées par le courant. La créature suivie ne peut laisser que quelques indices de son passage (cailloux déplacés, marques de griffures, etc.).

De nombreux modificateurs pouvant s'appliquer au test de Survie sont présentes dans la table suivante :

Si le personnage rate son test de Survie, il peut réessayer après 1 heure (en extérieur) ou 10 minutes (à l'intérieur), moment qu'il passe à essayer de retrouver la piste.

Normal. Un personnage n'ayant pas ce don peut trouver des traces à l'aide de la compétence Survie, mais il ne peut les suivre que si le DD de

la tâche est de 10 ou moins. Il est aussi possible d'utiliser la compétence Fouille pour trouver des empreintes ou un autre indice du passage

Conditions en vigueur	Modificateur au DD
Par 3 créatures faisant partie du groupe pisté	–1
Taille des créatures traquées : [1]	
Infime (I)	+8
Minuscule (Min)	+4
Très petite (TP)	+2
Petite (P)	+1
Moyenne (M)	0
Grande (G)	–1
Très grande (TG)	–2
Gigantesque (Gig)	–4
Colossale (C)	–8
Par tranche de 24 heures écoulées depuis que la piste a été laissée	+1
Par heure de pluie depuis que la piste a été laissée	+1
Chute de neige depuis que la piste a été laissée	+10
Mauvaise visibilité : [2]	
Ciel nocturne couvert ou nuit sans lune	+6
Clair de lune	+3
Brouillard ou précipitations (pluie, neige, etc.)	+3
La cible masque sa piste (ce qui réduit sa vitesse de déplacement de moitié)	+5

[1] Si le groupe est composé de créatures de tailles diverses, on prend seulement en compte la taille la plus importante.

[2] Ces facteurs ne s'additionnent pas ; seul le plus important est pris en compte.

d'une créatures en utilisant les DD indiqués ci-dessus, mais cette compétence ne peut servir à suivre une piste, même si elle a été découverte par ailleurs.

Spécial. Les rôdeurs bénéficient automatiquement de Pistage en tant que don supplémentaire. Ils n'ont pas besoin de le choisir.

Ce don ne permet pas de trouver ou de suivre la piste d'un individu sous l'effet du sort *passage sans trace*.

PORT DES ARMURES INTERMÉDIAIRES [GÉNÉRAL]

Le personnage est habitué à porter une armure intermédiaire (voir Table 7–6 : armures et boucliers, page 123).

Condition. Port des armures légères.

Avantage. Voir Port des armures légères.

Normal. Voir Port des armures légères.

Spécial. Barbares, druides, guerriers, paladins et prêtres obtiennent automatiquement Port des armures intermédiaires en tant que don supplémentaire. Ils n'ont pas besoin de le choisir.

PORT DES ARMURES LÉGÈRES [GÉNÉRAL]

Le personnage est habitué à porter une armure légère (voir Table 7–6 : armures et boucliers, page 123).

Avantage. Lorsqu'un personnage est formé au port d'une armure, le malus d'armures aux tests associés à celle-ci ne s'applique qu'aux tests d'Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Escamotage, Évasion et Saut.

Normal. Le malus d'armure aux tests qu'impose une armure au port duquel on n'est pas formé s'applique aux jets d'attaque et à tous les tests de caractéristique ou de compétence associées à la Force ou à la Dextérité.

Spécial. Toutes les classes de personnages à l'exception des ensorceleurs, magiciens et moines obtiennent automatiquement Port des armures légères en tant que don supplémentaire. Ils n'ont pas besoin de le choisir.

PORT DES ARMURES LOURDES [GÉNÉRAL]

Le personnage est habitué à porter une armure lourde (voir Table 7–6 : armures et boucliers, page 123).

Condition. Port des armures légères, Port des armures intermédiaires.

Avantage. Voir Port des armures légères.

Normal. Voir Port des armures légères.

Spécial. Guerriers, paladins et prêtres obtiennent automatiquement Maniement d'armure lourde en tant que don supplémentaire. Ils n'ont pas besoin de le choisir.

PRÉPARATION DE POTIONS [CRÉATION D'OBJETS]

Le personnage est capable de concocter des potions et huiles, qui reproduisent l'effet des sorts. Elles sont décrites dans le *Guide du Maître*.

Condition. Niveau 3 de lanceur de sorts.

Avantage. Le personnage peut créer une potion ou une huile reproduisant les effets de n'importe quel sort du 3e niveau maximum. La préparation demande 1 jour. C'est à ce moment que l'aventurier décide du niveau de lanceur de sorts de la potion, qui doit être compris entre le niveau minimum permettant de lancer le sort correspondant et le niveau de lanceur de sorts actuel du personnage. Le prix de base d'une potion est de 50 po x son niveau de lanceur de sorts x niveau du sort reproduit. Le personnage doit sacrifier un nombre de points d'expérience égal à 1/25e du prix de base de la potion et acheter les matières premières nécessaires (pour une valeur totale de la moitié du prix de base indiqué).

Lorsque le personnage prépare la potion, il fait tous les choix qui devraient normalement lui revenir au moment de l'incantation. Quiconque boit la potion ou s'oint d'huile devient le sujet du sort.

Une potion dont le sort stocké nécessite une composante matérielle coûteuse ou un prix en points d'expérience exige une dépense supplémentaire. En plus du coût de base indiqué ci-dessus, le personnage doit acquitter le prix exigé par le sort (et, le cas échéant, sacrifier les PX correspondants).

PRESTIGE [GÉNÉRAL]

Le personnage est un meneur né, qui sait se faire obéir. Il a fait le nécessaire pour recruter des compagnons d'armes et des suivants.

Condition. Niveau global de 6.

Avantage. Le personnage peut accueillir des compagnons loyaux et des suivants dévoués à son service. Les informations quant à la nature des compagnons d'armes et le nombre des suivants que le personnage peut recruter sont du ressort du MD.

Spécial. Un joueur doit consulter son MD avant de choisir ce don. Ils devront travailler ensemble pour déterminer un compagnons d'arme et des suivants adaptés au personnage. (Le *Guide du Maître* contient plus d'informations sur les compagnons d'armes et les suivants).

QUINTESSENCE DES SORTS [MÉTAMAGIE]

Le personnage sait tirer la quintessence de ses sorts.

Avantage. Tous les effets numériques et aléatoires de la quintessence d'un sort prennent automatiquement leur valeur maximale, tant en termes de points de dégâts causés que de points de vie rendus, de cibles affectées, etc. Par exemple, une quintessence de *boule de feu* inflige 6 points de dégâts par dé (jusqu'à un maximum de 60 points au niveau 10 de lanceur de sorts). Les jets de sauvegarde et les jets opposés (comme celui que l'on joue en cas de *dissipation de la magie*) ne sont pas affectés, pas plus que les sorts sans données numériques et aléatoires. La quintessence d'un sort nécessite un emplacement de sort de trois niveaux de plus que son niveau réel.

Dans le cas de la quintessence d'un sort à effet étendu, les deux effets s'appliquent séparément sur le sort d'origine. L'effet total est la somme du résultat maximum et de la moitié du résultat lancé normalement. Ainsi, une quintessence de boule de feu à effet étendu lancée par un magicien de niveau 15 inflige jusqu'à 60 + (10d6/2) points de dégâts.

RECHARGEMENT RAPIDE [GÉNÉRAL]

Le personnage choisit une arme à projectiles (arbalète de poing, légère ou lourde ou fronde), qu'il peut recharger plus rapidement que la normale.

Condition. Maniement de l'arme choisie.

Avantage. Le temps nécessaire pour que le personnage recharge son arbalète est réduit à une action libre (pour une arbalète de poing ou légère ou une fronde) ou une action de mouvement (pour une arbalète lourde). Recharger une arme à projectiles provoque tout de même une attaque d'opportunité.

Un personnage qui possède ce don pour une arbalète de poing ou légère ou une fronde peut tirer plusieurs fois par round lors d'une attaque à outrance, comme s'il utilisait un arc.

Normal. Un personnage ne possédant pas ce don a besoin d'une action de mouvement pour recharger une arbalète de poing ou légère ou une fronde et une action complexe pour recharger une arbalète lourde.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à un nouveau type d'arbalète.

Un guerrier peut choisir Rechargement rapide en tant que don supplémentaire (voir page 39).

RÉFLEXES SURHUMAINS [GÉNÉRAL]

Les réflexes de l'aventurier sont supérieurs à la normale.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Réflexes.

ROBUSTESSE [GÉNÉRAL]

Le personnage est plus robuste que la normale.

Avantage. Le personnage gagne 3 points de vie supplémentaires.

Spécial. Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs.

SAVOIR-FAIRE MÉCANIQUE [GÉNÉRAL]

Le personnage est doué pour manipuler de petits objets délicats.

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Crochetage et de Désamorçage/sabotage.

SCIENCE DE LA DESTRUCTION [GÉNÉRAL]

L'aventurier sait comment détruire les objets que tiennent en mains ses adversaires, y compris les armes et les boucliers.

Conditions. For 13, Attaque en puissance.

Avantage. Lorsque le personnage tente de détruire un objet tenu ou porté par un adversaire (comme une arme ou un bouclier), il ne s'expose pas à une attaque d'opportunité (voir Destruction, page 156).

De plus, le personnage bénéficie d'un bonus de +4 sur les jets d'attaque contre les objets tenus ou portés par un adversaire.

Normal. Un personnage qui ne possède pas ce don provoque une attaque d'opportunité quand il frappe un objet tenu ou porté par une autre personne.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science de la destruction en tant que don supplémentaire (voir page 39).

SCIENCE DE L'INITIATIVE [GÉNÉRAL]

Le personnage réagit plus rapidement que la plupart des gens.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 au test d'initiative.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science de l'initiative en tant que don supplémentaire (voir page 39).

SCIENCE DE LA BOUSCULADE [GÉNÉRAL]

Le personnage sait comment repousser ses adversaires avec un maximum d'efficacité.

Conditions. For 13, Attaque en puissance.

Avantage. Le personnage peut tenter une bousculade (voir page 154) sans provoquer d'attaque d'opportunité de la part de la cible. Le personnage bénéficie de plus d'un bonus de +4 sur le test de Force opposé effectué pour repousser sa cible.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science de la bousculade en tant que don supplémentaire (voir page 39).

SCIENCE DE LA FEINTE [GÉNÉRAL]

Lorsqu'il combat, le personnage sait bien tromper son adversaire sur ses intentions.

Conditions. Int 13, Expertise du combat.

Avantage. Le personnage peut effectuer un test de Bluff pour tenter une feinte par une action de mouvement.

Normal. Une feinte de combat est habituellement une action simple.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science de la feinte en tant que don supplémentaire (voir page 39).

SCIENCE DE LA LUTTE [GÉNÉRAL]

Le personnage est un lutteur compétent.

Conditions. Dex 13, Science du combat à mains nues.

Avantage. Le personnage ne provoque pas d'attaque d'opportunité lors de l'attaque de contact nécessaire pour engager une lutte. Il bénéficie de plus d'un bonus de +4 sur les tests de lutte, qui que soit l'initiateur de la lutte.

Normal. L'attaque de contact débutant une lutte provoque habituellement une attaque d'opportunité.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science de la lutte en tant que don supplémentaire (voir page 39).

Un moine peut choisir Science de la lutte en tant que don supplémentaire au niveau 1, même s'il n'en remplit pas les conditions.

SCIENCE DU COMBAT À DEUX ARMES [GÉNÉRAL]

Le personnage est passé maître dans l'art de combattre à deux armes.

Conditions. Dex 17, Combat à deux armes, bonus de base à l'attaque de +6.

Avantage. Lorsque le personnage combat avec deux armes (voir Table 8–8, page 155), il peut porter deux attaques supplémentaires à l'aide de son arme secondaire au lieu d'une seule. Cependant, cette deuxième attaque secondaire subit un malus de –5 au jet d'attaque.

Normal. Sans ce don, l'arme secondaire ne permet de porter qu'une seule attaque supplémentaire par round.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science du combat à deux armes en tant que don supplémentaire (voir page 39).

Un rôdeur de niveau 6 ne portant aucune armure ou une armure légère et ayant choisi le style de combat à deux armes (voir page 54) peut se battre comme s'il possédait ce don, même s'il n'en remplit pas les conditions.

SCIENCE DU COMBAT À MAINS NUES [GÉNÉRAL]

Le personnage est un expert du combat à mains nues.

Avantage. Le personnage est considéré comme armé même quand il n'a pas d'arme. Cela signifie que le fait d'attaquer à mains nues un adversaire armé ne provoque pas d'attaque d'opportunité. De plus, le personnage a droit à une attaque d'opportunité chaque fois qu'on l'attaque à mains nues.

Enfin, les attaques à mains nues du personnage peuvent infliger des dégâts létaux ou non-létaux, à sa discrétion.

Normal. Sans ce don, un personnage se battant à mains nues est considéré comme étant désarmé et ne peut infliger que des dégâts non-létaux avec ce type d'attaque.

Spécial. Les moines obtiennent automatiquement Science du combat à mains nues en tant que don supplémentaire au niveau 1. Ils n'ont pas besoin de le choisir.

Un guerrier peut choisir Science du combat à mains nues en tant que don supplémentaire (voir page 39).

SCIENCE DU CONTRESORT [GÉNÉRAL]

Les nuances de la magie n'ont aucun secret pour le personnage, qui peut contrer les sorts de ses adversaires avec une grande habilité.

Avantage. Lorsque le personnage tente de contrer un sort, il peut utiliser n'importe quel sort de la même école et d'au moins un niveau de sort supérieur à la place du sort d'origine.

Normal. Un lanceur de sorts qui ne possède pas ce don ne peut contrer un sort qu'en utilisant exactement le sort d'origine ou un sort indiquant spécifiquement qu'il peut être utilisé comme contresort.

SCIENCE DU COUP DE BOUCLIER [GÉNÉRAL]

Le personnage sait donner des coups de bouclier tout en continuant à l'utiliser pour se défendre.

Condition. Maniement des boucliers.

Avantage. Lorsque le personnage donne un coup de bouclier, il peut tout de même appliquer le bonus de bouclier de celui-ci à sa classe d'armure.

Normal. Sans ce don, un personnage qui donne un coup de bouclier perd le bonus de bouclier à la CA du bouclier jusqu'à son prochain tour de jeu.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science du combat de bouclier en tant que don supplémentaire (voir page 39).

SCIENCE DU CRITIQUE [GÉNÉRAL]

Le personnage choisit une arme, telle que l'épée longue ou la grande hache, dont il se servira avec une efficacité décuplée.

Conditions. Maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque de +8.

Avantage. La zone de critique possible de l'arme choisie est doublée. Par exemple, une épée longue peut normalement obtenir une possibilité de coup critique sur un résultat de 19–20 au dé (2 nombres). Avec ce don, la zone de critique possible de cette arme passe à 17–20 (4 nombres).

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Les effets de ce don ne se cumulent pas avec tout autre effet étendant la zone de critique possible d'une arme (tel que le sort *affûtage*).

Un guerrier peut choisir Science du critique en tant que don supplémentaire (voir page 39).

SCIENCE DU CROC-EN-JAMBE [GÉNÉRAL]

Le personnage a été formé à faire trébucher ses adversaires et à mettre leur vulnérabilité passagère à profit pour les attaquer.

Conditions. Int 13, Expertise du combat.

Avantage. Le personnage ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il tente de faire un croc-en-jambe à mains nues. De plus, il bénéficie d'un bonus de +4 sur le test de Force visant à faire tomber son adversaire.

Si le personnage parvient à faire un croc-en-jambe au corps à corps, il peut automatiquement porter une attaque à son adversaire, comme s'il n'avait pas utilisé son attaque pour tenter le croc-en-jambe. Par exemple, au niveau 11, Tordek a droit à trois attaques par round, ses bonus de base à l'attaque étant +11, +6 et +1. Il tente de faire trébucher son adversaire. Sa première tentative échoue, mais il réessaye aussitôt (deuxième attaque). Cette fois, il réussit, et il attaque aussitôt son ennemi déséquilibré à +6, avant de lui porter une dernière attaque, à +1.

Normal. Sans ce don, tenter un croc-en-jambe à mains nues provoque une attaque d'opportunité. Voir Croc-en-jambe, page 139.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science du croc-en-jambe en tant que don supplémentaire (voir page 39).

Un moine peut choisir Science du croc-en-jambe en tant que don supplémentaire au niveau 6, même s'il n'en remplit pas les conditions.

SCIENCE DU DÉSARMEMENT [GÉNÉRAL]

Le personnage sait comment désarmer ses adversaires.

Conditions. Int 13, Expertise du combat.

Avantage. Le personnage ne provoque pas d'attaque d'opportunité quand il tente de désarmer son ennemi, et ce dernier n'a aucune chance de le désarmer en retour. Le personnage bénéficie de plus d'un bonus de +4 sur le jet d'attaque opposé visant à désarmer son adversaire.

Normal. Voir les règles permettant de désarmer son adversaire, page 156.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science du désarmement en tant que don supplémentaire (voir page 39).

Un moine peut choisir Science du désarmement en tant que don supplémentaire au niveau 6, même s'il n'en remplit pas les conditions.

SCIENCE DU RENVERSEMENT [GÉNÉRAL]

Le personnage est doué pour renverser ses adversaires.

Conditions. For 13, Attaque en puissance.

Avantage. Lorsque le personnage tente un renversement, sa cible ne peut choisir de l'éviter. Le personnage bénéficie de plus d'un bonus de +4 sur le test de Force opposé effectué pour envoyer sa cible à terre.

Normal. Sans ce don, la cible d'un renversement peut choisir d'éviter ou de bloquer son agresseur.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science du renversement en tant que don supplémentaire (voir page 39).

SCIENCE DU RENVOI [GÉNÉRAL]

Les renvois du personnage sont particulièrement efficaces.

Conditions. Aptitude de renvoi ou d'intimidation de créatures.

Avantage. Le personnage peut utiliser son pouvoir de renvoi ou d'intimidation avec un bonus de +1 au niveau de la classe qui lui offre cette aptitude.

SCIENCE DU TIR DE PRÉCISION [GÉNÉRAL]

Les attaques à distance du personnage ignorent les effets des abris ou du camouflage.

Conditions. Dex 19, Tir à bout portant, Tir de précision, bonus de base à l'attaque de +11.

Avantage. Les attaques à distance du personnage ignorent le bonus à la classe d'armure dont bénéficient les créatures derrière un abri autre que total, ainsi que la chance d'échec lié à un camouflage autre que total. Un abri total ou un camouflage total conservent leurs effets habituels.

De plus, quand le personnage tire ou lance une arme à distance sur un adversaire agrippé en situation de lutte, il frappe automatiquement l'adversaire visé.

Normal. Les règles concernant les abris et le camouflage sont en pages 149–152. Sans ce don, un personnage qui tire ou lance une arme à distance sur un adversaire agrippé en situation de lutte, il doit déterminer aléatoirement lequel des combattants agrippés est effectivement atteint.

Spécial. Un guerrier peut choisir Science du tir de précision en tant que don supplémentaire (voir page 39).

Un rôdeur de niveau 11 ne portant aucune armure ou une armure légère et ayant choisi le style de combat à distance (voir page 54) peut se battre comme s'il possédait ce don, même s'il n'en remplit pas les conditions.

SOUPLESSE DU SERPENT [GÉNÉRAL]

L'aventurier sait se faufiler entre ses adversaires et éviter les coups.

Conditions. Dex 13, Esquive.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus d'esquive de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité provoquées lorsqu'il se déplace dans un espace contrôlé (ou lorsqu'il en sort). Il perd automatiquement ce bonus s'il se trouve dans une situation lui faisant perdre son bonus de Dextérité à la CA. Contrairement à la plupart des types de bonus, le bonus d'esquive est cumulatif (il peut par exemple s'ajouter à celui dont les nains bénéficient naturellement contre les géants).

Spécial. Un guerrier peut choisir Souplesse du serpent en tant que don supplémentaire (voir page 39).

SPÉCIALISATION MARTIALE [GÉNÉRAL]

Le personnage choisit une arme, telle que la grande hache, pour laquelle il possède le don Arme de prédilection. Il peut aussi choisir les attaques à mains nues ou la lutte en guise d'arme pour ce qui est de ce don. Les coups portés à l'aide de cette arme sont plus dangereux.

Conditions. Maniement de l'arme choisie, Arme de prédilection pour l'arme choisie, guerrier de niveau 4.

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur les jets de dégâts de l'arme choisie.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Un guerrier peut choisir Spécialisation martiale en tant que don supplémentaire (voir page 39).

SPÉCIALISATION MARTIALE SUPÉRIEURE [GÉNÉRAL]

Le personnage choisit une arme, telle que la grande hache, pour laquelle il possède les dons Spécialisation martiale et Arme de prédilection supérieure. Il peut aussi choisir les attaques à mains nues ou la lutte en guise d'arme pour ce qui est de ce don. Cette arme inflige encore plus de dégâts.

Conditions. Maniement de l'arme choisie, Arme de prédilection pour l'arme choisie, Arme de prédilection supérieure pour l'arme choisie, Spécialisation martiale pour l'arme choisie, guerrier de niveau 12.

Illus. de W. Reynolds

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur les jets de dégâts de l'arme choisie. Ce bonus se cumule avec tous les autres bonus aux jets de dégâts, y compris celui du don Spécialisation martiale.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Un guerrier peut choisir Spécialisation martiale supérieure en tant que don supplémentaire (voir page 39).

SUCCESSION D'ENCHAÎNEMENTS [GÉNÉRAL]

Le personnage enchaîne ses coups avec une telle efficacité qu'il peut multiplier les attaques à l'infini.

Conditions. For 13, Attaque en puissance, Enchaînement, bonus de base à l'attaque de +4.

Avantage. Ce don fonctionne comme Enchaînement, mais sans aucune limite au nombre d'attaques d'enchaînement que le personnage peut effectuer par round. Chaque fois qu'il abat un de ses adversaires, le personnage a droit à une attaque supplémentaire contre une autre cible.

Spécial. Un guerrier peut choisir Succession d'enchaînements en tant que don supplémentaire (voir page 39).

TALENT [GÉNÉRAL]

L'aventurier choisit une compétence, telle que Déplacement silencieux. Il est particulièrement doué pour l'utiliser.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +3 à tous les tests concernant la compétence choisie.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle compétence.

TIR À BOUT PORTANT [GÉNÉRAL]

Une arme à distance à la main, le personnage est particulièrement redoutable à bout portant.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec n'importe quelle arme à distance, à condition que sa cible soit distante de 9 mètres ou moins.

Spécial. Un guerrier peut choisir Tir à bout portant en tant que don supplémentaire (voir page 39).

TIR DE LOIN [GÉNÉRAL]

L'aventurier peut tirer très loin avec une arme à distance.

Condition. Tir à bout portant.

Avantage. Si le personnage utilise une arme à projectiles, par exemple un arc, son facteur de portée augmente de 50% (multipliez-le par 1,5). S'il utilise une arme de jet, le facteur de portée est doublé.

Spécial. Un guerrier peut choisir Tir de loin en tant que don supplémentaire (voir page 39).

TIR DE PRÉCISION [GÉNÉRAL]

Le personnage est particulièrement doué pour tirer au meilleur moment possible.

Condition. Tir à bout portant.

Avantage. Le personnage peut tirer sur un adversaire impliqué dans un combat au corps à corps sans subir le malus habituel de –4 sur son jet d'attaque (voir Tir dans le tas, page 140).

Spécial. Un guerrier peut choisir Tir de précision en tant que don supplémentaire (voir page 39).

TIR EN MOUVEMENT [GÉNÉRAL]

Le personnage est passé maître dans l'application des méthodes de guérilla.

Conditions. Dex 13, Esquive, Souplesse du serpent, Tir à bout portant, bonus de base à l'attaque de +4.

Avantage. Lorsqu'il entreprend une action d'attaque avec une arme à distance, le personnage peut se déplacer avant et après son attaque, du moment que le total de la distance parcourue durant le round ne dépasse pas sa vitesse de déplacement.

Spécial. Un guerrier peut choisir Tir en mouvement en tant que don supplémentaire (voir page 39).

TIR MONTÉ [GÉNÉRAL]

L'aventurier sait utiliser des armes à distance à dos de monture.

Conditions. Degré de maîtrise de 1 en Équitation, Combat monté.

Avantage. Le malus subi normalement quand on utilise une arme à distance à dos de monture est divisé par deux : –2 au lieu de –4 si la monture effectue un déplacement double, et –4 au lieu de –8 si elle court (voir Combat monté, page 155).

Spécial. Un guerrier peut choisir Tir monté en tant que don supplémentaire (voir page 39).

TIR RAPIDE [GÉNÉRAL]

Le personnage utilise ses armes à distance à une cadence stupéfiante.

Conditions. Dex 13, Tir à bout portant.

Avantage. Lorsqu'il entreprend une action d'attaque à outrance (voir page 143) avec une arme à distance, le personnage a droit à une attaque supplémentaire. Cette attaque se fait avec son bonus de base à l'attaque maximal, mais toutes les attaques du round subissent un malus de –2 (l'attaque supplémentaire y compris).

Spécial. Un guerrier peut choisir Tir rapide en tant que don supplémentaire (voir page 39).

Un rôdeur de niveau 2 ne portant aucune armure ou une armure légère et ayant choisi le style de combat à distance (voir page 54) peut se battre comme s'il possédait ce don, même s'il n'en remplit pas les conditions.

VIGILANCE [GÉNÉRAL]

Les sens du personnage sont particulièrement affûtés.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 sur tous ses tests de Détection et de Perception auditive.

Spécial. Le maître d'un familier (voir page 34) bénéficie automatiquement des effets de ce don tant que son familier se trouve assez près de lui pour qu'il puisse le toucher en tendant le bras.

VIGUEUR SURHUMAINE [GÉNÉRAL]

Le personnage est plus résistant que la normale.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de Vigueur.

VOLONTÉ DE FER [GÉNÉRAL]

Le personnage est doté d'une volonté à toute épreuve.

Avantage. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de Volonté.

VOLTIGEUR [GÉNÉRAL]

Le personnage possède une bonne détente et une excellente coordination.

Avantage. Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests d'Acrobaties et de Saut.

Quoi ressemble votre personnage ? Quel âge a-t-il ? Quelle impression donne-t-il à ceux qui le rencontrent ? Vénère-t-il un dieu à qui il adresse ses prières ? Pourquoi est-il parti à l'aventure ?

Ce chapitre vous aidera à définir l'identité de votre personnage. Il sera plus vivant, comme le héros d'un film ou d'un roman. Pour beaucoup de joueurs, l'intérêt principal du jeu de rôle consiste, justement, à donner vie au personnage qu'ils incarnent.

À la création du personnage, n'hésitez pas à laisser certains détails assez vagues ; c'est en le jouant que vous vous ferez une idée exacte de sa personnalité. Vous l'affinerez de plus en plus, comme un auteur le fait avec ses personnages au fil de ses ébauches de manuscrits ou des différents volumes d'une série.

Ce chapitre traite de l'alignement (la façon dont le personnage se positionne dans la lutte opposant le Bien au Mal), de la religion, de l'état civil et des mensurations (nom, sexe, âge, etc.), et enfin de la description du personnage.

L'ALIGNEMENT

Dans le temple de Pélor se trouve un vieux livre sacré. Chaque fois que le clergé recrute des aventuriers pour entreprendre une quête, ils doivent commencer par embrasser ce livre. Ceux dont le cœur recèle une part de Mal sont alors repoussés par une violente décharge d'énergie divine, et ceux qui sont incapables de choisir entre le Bien et le Mal se retrouvent étourdis. Seuls les personnages bons peuvent baiser l'ouvrage sans risque, et c'est à eux que les prêtres de Pélor confient leurs plus importantes missions. Dans l'univers de D&D, le Bien et le Mal ne sont pas des idées philosophiques ; au contraire, ce sont des forces qui définissent le cosmos.

Les diables sous forme humaine rôdent çà et là et tentent les gens pour les inciter à commettre des actes répréhensibles ; les prêtres bons sollicitent le pouvoir de leur dieu bienfaisant pour protéger les fidèles ; les adorateurs des divinités du Mal font souffrir les innocents pour s'attirer les faveurs de leurs maîtres ; les paladins partent en croisade contre les malfaisants ; les seigneurs de la guerre se tournent vers les dieux qui les aideront à conquérir les terres voisines, et les serviteurs de ces divinités leur promettent moult récompenses en échange d'un serment d'allégeance…

Le comportement et la moralité d'une créature sont représentés par son alignement, lequel peut être : loyal bon, neutre bon, chaotique bon, loyal neutre, neutre, chaotique neutre, loyal mauvais, neutre mauvais ou chaotique mauvais (la Table 6–1, page suivante, présente l'alignement habituel de quelques créatures et des différentes classes et races).

Choisissez l'alignement de votre personnage en vous aidant des indications correspondant à sa race et sa classe. Normalement, les personnages des joueurs sont d'alignement bon ou neutre. Les alignements mauvais sont réservés à leurs adversaires, qu'ils soient humains ou monstrueux.

L'alignement est un outil permettant de développer la personnalité du personnage. Ce n'est pas un carcan destiné à contraindre sa conduite. Chaque alignement regroupe des caractères, voire des philosophies, fort différents, ce qui signifie que deux personnages loyaux bons peuvent n'avoir que très peu de choses en commun quant à la manière dont ils se comportent. De plus, rares sont les personnages qui se conforment totalement à leur alignement. Même un individu loyal bon peut avoir des moments de cupidité, ce qui l'incitera parfois à mettre la main sur certains objets ou à les garder pour lui alors que son alignement l'encouragerait plutôt à partager. Il est extrêmement difficile de toujours rester égal à soi-même : les personnages bons peuvent s'énerver, ceux qui sont neutres voient parfois l'intérêt d'agir noblement, etc.

Exemples de symboles sacrés

Choisir un alignement signifie que vous avez l'intention de jouer votre personnage d'une certaine manière. Si jamais il se comporte d'une façon radicalement différente, le MD peut décider que l'alignement du personnage doit changer afin de se conformer à ses actions.

ALIGNEMENTS HABITUELS

Les créatures et les membres des classes présentées en italique dans la Table 6–1 ont toujours l'alignement indiqué. Exception faite du paladin, elles l'acquièrent à la naissance. C'est une part innée de leur nature. En règle générale, une créature ayant un alignement inné possède un lien (par ses ancêtres, son histoire ou par magie) avec les plans Extérieurs ou est une créature magique.

Pour les autres classes, races et créatures, l'alignement indiqué par la Table 6–1 est le plus courant même si, dans leur immense majorité, les êtres doués de raison peuvent avoir n'importe quel alignement. Certaines races affichent naturellement une tendance pour tel ou tel alignement, mais les individus peuvent échapper à la norme. En fonction des créatures, ces tendances peuvent s'exprimer plus ou moins fortement. Ainsi, kobolds et tyrannœils sont généralement loyaux mauvais, mais on note une plus grande diversité chez les premiers, tout simplement parce que leur prédisposition naturelle à suivre cet alignement est moins profondément ancrée que chez les seconds. Les créatures intelligentes subissent également l'influence de leur société, qui les empêche généralement de sortir du moule. Par exemple, les orques sont chaotiques mauvais et leur société valorise grandement cet alignement. Un humain élevé chez les orques aura de fortes chances d'être lui aussi chaotique mauvais, ce qui ne sera pas forcément le cas d'un orque ayant passé ses jeunes années chez les humains.

TABLE 6–1 : ALIGNEMENT DES CLASSES, RACES ET CRÉATURES

Loyal bon	**Neutre bon**	**Chaotique bon**
Archons	Aigles géants	Dragons de cuivre
Dragons d'or	Centaures	*Eladrins*
Lammasus	*Guardinaux*	Elfes
Nains	Gnomes	*Licornes*
Paladins	*Pseudo-dragons*	Rôdeurs
Loyal neutre	**Neutre**	**Chaotique neutre**
Azers	*Animaux*	Demi-elfes
Formiens	Halfelins	Demi-orques
Magiciens	Hommes-lézards	Barbares
Moines	Humains	Bardes
	Druides	Roublards
Loyal mauvais	**Neutre mauvais**	**Chaotique mauvais**
Diables	*Allips*	*Démons*
Dragons bleus	*Dévoreurs d'âme*	Dragons rouges
Hobgobelins	Drows	Gnolls
Kobolds	Ettercaps	Ogres
Ogres mages	Gobelins	Orques
Tyrannœils		Troglodytes
		Vampires

LE BIEN ET LE MAL

Les personnages et les créatures d'alignement bon protègent les innocents, tandis que ceux d'alignement mauvais cherchent à les corrompre ou à les détruire.

Le « Bien » véhicule des idéaux tels que l'altruisme, le respect de la vie et la responsabilité vis-à-vis des êtres intelligents. Les personnages bons sont prêts à faire des sacrifices pour aider les autres.

Le « Mal » tend à opprimer et à tuer les gens, ou du moins à les faire souffrir. Certaines créatures d'alignement mauvais ignorent la compassion et tuent quand cela les arrange. D'autres sont activement malfaisantes ; elles tuent par plaisir ou pour obéir à leur dieu maléfique.

Les individus qui se disent neutres par rapport au Bien et au Mal refusent de tuer les innocents mais ne sont pas pour autant disposés à se dévouer pour leur prochain. Leur attitude dépend des relations qu'ils ont forgées. Un personnage neutre peut se sacrifier pour sa famille ou sa patrie, mais pas pour des étrangers.

Préférer le Bien au Mal (ou inversement) peut être un choix conscient, comme dans le cas du paladin, qui décide de respecter les idéaux qu'il s'est fixés, ou du prêtre malfaisant qui sème la terreur pour plaire à son dieu. Mais chez la plupart des gens, c'est plutôt une ligne de conduite jugée normale, sans qu'il ait été besoin de l'adopter sciemment. De même, la neutralité découle souvent du refus de prendre parti pour le Bien ou le Mal, mais chez certains, c'est un engagement délibéré correspondant à une vision plus équilibrée du monde.

Les animaux et les créatures incapables de jugements moraux sont neutres. Même les vipères et les tigres mangeurs d'hommes ont cet alignement, car leur intelligence restreinte ne leur permet pas de faire la distinction entre le Bien et le Mal.

LA LOI ET LE CHAOS

Les personnages loyaux ne mentent jamais, respectent la parole donnée et l'autorité, sont fidèles aux traditions et jugent défavorablement ceux qui n'accomplissent pas leur devoir. À l'inverse, les personnages chaotiques obéissent à leur seule conscience, détestent qu'on leur dise ce qu'ils doivent faire, préfèrent les idées neuves aux traditions et respectent leurs promesses quand ils en ont envie.

La « Loi » défend des valeurs telles que l'honneur, la confiance, l'obéissance à l'autorité en place et le sérieux. Elle peut s'accompagner de défauts comme l'étroitesse d'esprit, l'adhésion sans condition à la tradition, l'habitude de juger les autres et le manque de facultés d'adaptation. Ceux qui la défendent affirment qu'elle seule peut donner naissance à une société dans laquelle les gens se défendent mutuellement et prennent les bonnes décisions, sûrs qu'ils sont que les autres agiront comme le devoir le leur commande.

Le « Chaos » est synonyme de liberté, d'adaptation permanente et de souplesse ; ses défauts étant bien souvent la témérité, l'irresponsabilité, un certain ressentiment contre l'autorité légitime et la propension à se livrer à des actes arbitraires. Ceux qui prônent le Chaos affirment que seule la liberté individuelle permet de s'exprimer pleinement et que c'est en l'accordant à tous que la société peut véritablement bénéficier du potentiel de chacun.

Les gens neutres par rapport à la Loi et au Chaos sont naturellement respectueux de l'autorité, mais leur tempérament ne les pousse pas plus à obéir qu'à se rebeller. Ils sont honnêtes, mais les circonstances peuvent les inciter à mentir ou à abuser leur prochain.

Défendre la Loi ou le Chaos peut découler d'un choix conscient, mais la plupart du temps, il s'agit d'un trait de personnalité que l'on se reconnaît à l'usage. La neutralité à l'égard de la Loi ou du Chaos est souvent une position par défaut, lorsque l'on ne se sent pas particulièrement attiré par un « camp » ou par l'autre. Certains considèrent toutefois que la neutralité est hautement préférable à la Loi ou au Chaos, reléguant ces deux concepts au rang d'extrêmes accompagnés de leur lot de défauts.

Les animaux et les créatures incapables de jugements moraux sont neutres. Les chiens sont peut-être obéissants et les chats individualistes, mais leur intellect ne leur permet pas de reconnaître la Loi ou le Chaos.

LES NEUF ALIGNEMENTS

Les diverses combinaisons entre le Bien, le Mal, la Loi et le Chaos définissent neuf alignements possibles. La description de chacun dépeint l'adhérent type à cet alignement. N'oubliez pas toutefois que les individus peuvent s'écarter de la norme et qu'un personnage n'est pas obligé de respecter à la lettre les préceptes de son alignement. Utilisez les descriptions suivantes comme des lignes directrices, pas comme des règles strictes.

Les six premiers alignements, de loyal bon à chaotique neutre, s'adressent aux personnages. Les trois suivants, maléfiques, sont destinés aux monstres et autres ennemis des personnages.

Loyal bon ou « croisé ». Un personnage d'alignement loyal bon a le comportement que l'on attend des défenseurs de l'ordre et de la Loi. Déterminé à lutter contre le Mal, il montre également la discipline nécessaire pour ne jamais cesser le combat. Il dit toujours la vérité, reste fidèle à la parole donnée, aide ceux qui sont dans le besoin et s'élève contre l'injustice. Il déteste voir les coupables impunis. Alhandra, paladine combattant le Mal sans répit et protégeant les innocents sans la moindre arrière-pensée, est d'alignement loyal bon.

C'est le meilleur alignement qui soit, car il combine honneur et compassion.

Neutre bon ou « bienfaiteur ». Un personnage neutre bon fait de son mieux pour dispenser des actions bienfaisantes. Il aide les autres autant que possible. Il travaille main dans la main avec les rois et les juges, mais ne se sent pas obligé de leur obéir systématiquement. C'est l'alignement de Jozan, prêtre qui aide tous ceux qui se trouvent dans le besoin.

C'est alignement est le meilleur qui soit, car il permet de faire le bien sans être enfermé dans le carcan de la Loi.

Chaotique bon ou « rebelle ». Un personnage chaotique bon agit selon sa conscience, sans faire cas de ce que les autres peuvent penser de lui. Il vit sa vie, mais cela ne l'empêche pas d'être gentil et bienveillant. Il croit en la bonté et au droit de chacun, mais n'apprécie guère les lois ou les règles. Il déteste les gens qui intimident les autres et leur disent quoi faire. Il suit ses propres préceptes moraux qui, bien que bons, ne sont pas forcément en accord avec ceux de sa société. Soveliss, rôdeur qui dévalise les collecteurs d'impôts d'un baron malfaisant, est chaotique bon.

C'est le meilleur alignement qui soit, car il fait rimer bonté et liberté.

Loyal neutre ou « juge ». Un personnage loyal neutre agit comme la loi, la tradition ou son code de conduite personnel le lui dictent. L'ordre et l'organisation sont vitaux pour lui. Il se peut qu'il suive un code constitué de ses propres règles, ou qu'il pense que l'ordre est nécessaire pour tous (auquel cas il est favorable à un gouvernement fort et organisé). Ambre, une moine obéissant à une discipline très stricte sans se laisser ni émouvoir par les gens en difficulté ni séduire par le Mal, est loyale neutre.

Cet alignement est le meilleur qui soit, car il signifie que l'on est fiable et honorable, sans pour autant être fanatique.

Neutre ou « indécis ». Un personnage neutre fait ce qui lui semble bien. Il n'a pas vraiment d'opinion lorsqu'il s'agit de trancher entre le Bien et le Mal ou entre la Loi et le Chaos. Dans la plupart des cas, la neutralité représente une absence de convictions plutôt qu'un choix conscient. Le personnage a alors tendance à penser que le Bien vaut mieux que le Mal, car il préfère que ses voisins se montrent bienveillants plutôt que malveillants. Cela étant, il ne se sent nullement obligé de défendre la cause du Bien. Mialyë, magicienne qui a voué son existence à la magie et ne s'intéresse pas aux débats moraux, est d'alignement neutre.

En revanche, chez certains, la neutralité est une philosophie, un choix conscient. Pour eux, le Bien, le Mal, la Loi et le Chaos sont dangereux, comme tous les extrêmes. Ils prônent donc l'équilibre, qui leur paraît être le meilleur choix à long terme.

C'est le meilleur alignement qui soit, car il permet d'agir naturellement, sans se laisser guider par ses préjugés ou ses impulsions.

Chaotique neutre ou « esprit libre ». Un personnage chaotique neutre agit comme bon lui semble. C'est d'abord et avant tout un individualiste. Il accorde une immense valeur à sa liberté mais ne se sent pas concerné par la défense de celle des autres. Il évite l'autorité, déteste les restrictions et remet toujours en cause la tradition. Sa lutte contre la société organisée n'est pas motivée par des désirs d'anarchie, car un tel engagement devrait s'accompagner d'idées nobles (libérer les opprimés du joug de l'autorité) ou mauvaises (faire souffrir ceux qui sont différents de lui). Le personnage peut parfois être imprévisible, mais son comportement n'est pas totalement aléatoire. Face à un pont, il l'utilise ; il ne lui viendrait pas à l'idée de sauter dans la rivière. Gimble, barde errant vivant de sa débrouillardise, est chaotique neutre.

Cet alignement est le meilleur qui soit, car il permet de profiter de la vraie liberté, celle qui ne suit pas les restrictions imposées par la société, et il n'oblige pas à faire le bien à tout prix.

Devir

Loyal mauvais ou « dominateur ». Un individu loyal mauvais prend tout ce qu'il désire, dans les limites de son code de conduite, mais sans se soucier de ceux à qui il peut faire du mal. Pour lui, les traditions, la loyauté et l'obéissance ont de l'importance, mais pas la liberté, la dignité ou la vie. Il suit les règles existantes, mais sans pitié ni compassion. Il accepte la hiérarchie, et même s'il préfère diriger, il est tout à fait disposé à obéir. Il condamne les autres, non pas en fonction de leurs actes, mais en fonction de leur race, de leur religion, de leur nationalité ou de leur rang social. Il répugne à violer la loi ou à revenir sur ses promesses, en partie par sa nature, mais aussi parce qu'il fait confiance à l'ordre établi pour le protéger de ceux qui s'opposent à lui sur des questions d'ordre moral. Certains loyaux mauvais se fixent eux-mêmes des limites, telles que ne jamais tuer de sang-froid (ils chargent leurs sbires de le faire à leur place) ou ne pas maltraiter les enfants (sauf lorsqu'il n'est pas possible de faire autrement). Ils pensent que ces règles de conduite les placent au-dessus des malfaisants sans scrupule. Le baron qui exploite son peuple et complote sans cesse pour étendre son pouvoir est loyal mauvais.

Il arrive que des individus ou des créatures appliquent les préceptes de cet alignement avec un zèle que ne renieraient pas les croisés des forces du Bien. Ils n'hésitent pas à nuire aux autres s'ils y trouvent leur intérêt et prennent plaisir à promouvoir la cause du Mal. Il est possible qu'ils y voient l'accomplissement de leur devoir vis-à-vis de leur dieu ou de leur maître.

Les êtres loyaux mauvais sont parfois dits « diaboliques », pour la simple raison que les diables sont l'incarnation de cet alignement.

C'est l'alignement le plus dangereux qui soit, car il applique le mal avec raison, intentionnellement, et souvent avec succès.

Neutre mauvais ou « malfaisant ». Un individu neutre mauvais se livre à tous les actes qu'on lui laisse faire. Il ne pense qu'à lui. Il se moque des gens qu'il tue, par profit, pour le plaisir, ou tout simplement parce qu'ils le dérangent. Il n'apprécie pas particulièrement l'ordre ; il se dit

Illus. de J. Foster

que le fait de respecter la loi, un code de conduite ou les traditions ne le rendra pas meilleur ou plus noble. Il n'affiche pas pour autant cette recherche permanente de l'affrontement qui est la marque des êtres chaotiques mauvais. Le criminel qui vole et tue pour satisfaire ses envies est neutre mauvais.

Certains malfaisants érigent le Mal en idéal et le propagent avec acharnement. La plupart du temps, ils sont dévoués à un dieu ou à une société secrète maléfiques.

Cet alignement est le plus dangereux qui soit, car il représente le Mal à l'état brut, sans honneur ni nuance.

Chaotique mauvais ou « destructeur ». Un individu chaotique mauvais fait tout ce que lui dicte sa cupidité, sa haine ou sa soif de destruction. Il s'énerve facilement, est sadique, violent et totalement imprévisible. Quand il veut quelque chose, il se montre brutal et impitoyable. S'il s'est donné pour but de propager le Mal et le Chaos, c'est encore pire. Fort heureusement, ses plans sont tout sauf bien préparés et les groupes qu'il constitue ou auxquels il se joint sont très mal organisés. La plupart du temps, les êtres chaotiques mauvais ne coopèrent que sous la menace et leur chef ne reste en place que tant qu'il peut contrer les tentatives visant à le renverser ou l'assassiner. L'ensorceleur dément qui cherche à se venger du monde entier en semant la destruction autour de lui est chaotique mauvais.

Les individus chaotiques mauvais sont parfois dits « démoniaques », pour la simple raison que les démons sont l'incarnation de cet alignement.

C'est l'alignement le plus dangereux qui soit, car il représente la destruction, non seulement de la beauté et de la vie, mais aussi de l'ordre sur lequel cette beauté et cette vie s'appuient.

LA RELIGION

Les dieux sont nombreux. Quelques-uns, tel Pélor, (le dieu du soleil), ont des temples imposants qui organisent de gigantesques processions les jours de fête. D'autres, comme Érythnul (le dieu des carnages), n'ont de lieux de culte que dans les pays maléfiques ou les endroits reculés. Les dieux font principalement sentir leur présence par l'intermédiaire de leurs prêtres, mais ils ont aussi des fidèles qui suivent plus ou moins leurs préceptes. La plupart des gens croient en un dieu, qu'ils considèrent comme leur divinité tutélaire. Cela étant, ils n'hésitent pas à prier les autres divinités quand l'occasion s'y prête. Ainsi, avant de partir en voyage, un fidèle de Pélor pourra faire une offrande dans un temple de Fharlanghn (le dieu des routes) afin de s'assurer de son soutien. Ces pratiques sont courantes, à condition que les dieux auxquels on rend épisodiquement hommage ne soient pas opposés à celui que l'on vénère régulièrement. Quand les temps sont durs, certains en viennent à prier les dieux du Mal. Ils prennent néanmoins garde à le faire discrètement, de peur d'être pris en flagrant délit.

Les dieux règnent sur les divers aspects de l'existence humaine : le Bien et le Mal, la Loi et le Chaos, la vie et la mort, le savoir et la nature. Beaucoup de races ont également leurs propres dieux (voir Table 6–2 : dieux des différentes races). On ne peut devenir prêtre d'un dieu dédié à une race que si l'on appartient à celle-ci, mais les personnages qui ne sont pas prêtres peuvent vénérer n'importe quelle divinité et vivre selon ses préceptes. Les dieux qui ne sont pas associés à une race précise (par exemple Pélor) peuvent avoir des prêtres de n'importe quelle race.

Les déités de certains monstres sont évoquées dans le *Manuel des Monstres*. Il existe beaucoup plus de dieux que ceux qui sont présentés ici ou mentionnés dans le *Manuel des Monstres*.

C'est à vous de décider si vous souhaitez que votre personnage ait une divinité tutélaire ou non. Si oui, commencez par étudier les dieux qui correspondent le mieux à sa race, sa classe et son alignement (voir Table 6–2 : dieux des différentes races et la Table 6–3 : dieux des différentes classes). Pour un prêtre, le choix de la divinité influe directement sur les capacités du personnage. Si vous jouez un prêtre, vous avez tout intérêt à lire Dieux, domaines et sorts de domaine, page 51 avant de prendre votre décision. Mais les informations qui suivent devraient permettre une présélection.

Table 6–2 : dieux des différentes races

Race	Dieux
Humains	Selon la classe et l'alignement
Demi-elfes	Corellon Larethian, Ehlonna ou selon la classe et l'alignement
Demi-orques	Gruumsh ou selon la classe et l'alignement
Elfes	Corellon Larethian, Ehlonna ou selon la classe et l'alignement
Gnomes	Garl Brilledor, Ehlonna ou selon la classe et l'alignement
Nains	Moradin ou selon la classe et l'alignement
Halfelins	Yondalla, Ehlonna ou selon la classe et l'alignement

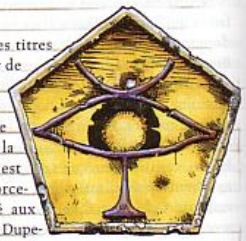
Table 6–3 : dieux des différentes classes

Classe	Dieux (alignement)
Barbares	Kord (CB), Obad-Haï (N), Érythnul (CM)
Bardes	Pélor (NB), Fharlanghn (N), Olidammara (CN)
Druides	Obad-Haï (N)
Ensorceleurs	Wy-Djaz (LN), Boccob (N), Vecna (NM)
Guerriers	Héronéus (LB), Kord (CB), Saint Cuthbert (LN), Hextor (LM), Érythnul (CM)
Illusionnistes	Boccob (N)
Magiciens	Wy-Djaz (LN), Boccob (N), Vecna (NM)
Moines	Héronéus (LB), Saint Cuthbert (LN), Hextor (LM)
Nécromanciens	Wy-Djaz (LN), Nérull (NM)
Paladins	Héronéus (LB)
Prêtres	Au choix
Rôdeurs	Ehlonna (NB), Obad-Haï (N)
Roublards	Olidammara (CN), Nérull (NM), Vecna (NM), Érythnul (CM)

LES DIEUX

De par le monde, humains, demi-humains et créatures prient un grand nombre de dieux. Ceux qui suivent sont les plus fréquemment vénérés, par les races principales, les aventuriers et leurs adversaires. Chaque paragraphe présente le dieu, son rôle, son alignement, les divers titres qui lui sont attribués et donne une brève description. Son symbole sacré (ou impie) est représenté en regard du texte. (voir Table 3–17 : les dieux, page 51, pour un résumé de l'alignement des divinités prépondérantes, des domaines auxquels elles sont associées et de leurs principaux fidèles.)

Boccob



Le dieu de la magie est neutre. Ses titres incluent l'Indifférent, le Seigneur de Toute Magie et l'Archimage des Dieux. C'est une déité distante qui ne s'implique guère dans le monde des mortels. En tant que dieu de la magie et de la connaissance, il est vénéré par les magiciens, les ensorceleurs et les sages. Il est associé aux domaines suivants : Connaissance, Duperie, Magie. Son arme de prédilection est le bâton.

Corellon Larethian

Le dieu des elfes est chaotique bon. On le connaît sous les noms de Créateur des Elfes, Protecteur, Protecteur et Préservateur de Tout ce Qui Vit, et Seigneur des Elfes. C'est le créateur et le protecteur de la race elfe. Il règne sur tout ce que les elfes tiennent en haute estime, à savoir la magie, la musique, les arts, l'artisanat, la poésie et l'art de la guerre. Elfes,

Illus. de S. Wood

demi-elfes et bardes le vénèrent. Il est associé aux domaines suivants : Bien, Chaos, Guerre, Protection. Son arme de prédilection est l'épée longue. Les talents d'escrimeur de Corellon sont à l'origine d'un des noms de Gruumsh, son ennemi juré ; le dieu des orques est appelé entre autres « le Borgne ».

Ehlonna

La déesse des forêts est neutre bonne. Le titre qu'on lui donne le plus fréquemment est Ehlonna des Forêts. Elle veille sur tous ceux qui vivent dans les bois, qui les aiment ou qui viennent y travailler. On la représente indifféremment sous des traits elfes ou humains. Elle se sent particulièrement proche des elfes, des gnomes, des demi-elfes et des halfelins. Elle est également vénérée par les rôdeurs et certains druides. Ses domaines associés sont : Bien, Faune, Flore, Soleil. Son arme de prédilection est l'épée longue.

Érythnul

Le dieu des carnages est chaotique mauvais. Son seul titre est la Horde. La panique et le carnage sont ses principales sources de plaisir. Dans les régions civilisées, ses adorateurs (parmi lesquels des barbares, des guerriers maléfiques et des roublards) constituent de petites sectes aux activités criminelles. Dans les territoires plus sauvages, barbares malfaisants, gnolls, gobelours, ogres et trolls le vénèrent souvent. Ses domaines associés sont : Chaos, Duperie, Guerre, Mal. Son arme de prédilection est la morgenstern dont la tête, en pierre, est dépourvue de pointes.

Fharlanghn

Le dieu des routes est neutre. On l'appelle fréquemment Celui Qui Campe à l'Horizon. Nombre de petites chapelles lui sont consacrées en bordure des grands axes, car il est le dieu des voyages, des routes, des distances et de l'horizon. Bardes, aventuriers errants et marchands le vénèrent souvent. Ses domaines sont : Chance, Protection, Voyage. Son arme de prédilection est le bâton.

Garl Brilledor

Le dieu des gnomes est neutre bon. On le connaît sous les noms de Bouffon, Protecteur Bienveillant, Sublime Joyau ou, plus simplement, le Brillant. C'est lui qui a découvert les gnomes et les a conduits vers le monde des autres races. Depuis, il veille sur eux. C'est également le dieu des humoristes, des gens d'esprit, des tailleurs de gemmes et des bijoutiers. Il est associé aux domaines suivants : Bien, Duperie, Protection. Son arme de prédilection est la hache d'armes. Il est célèbre pour les farces qu'il fait aux autres dieux, lesquels n'apprécient pas toujours. Depuis qu'il a fait s'effondrer la caverne de Kurtulmak, le dieu des kobolds, ce dernier est devenu son ennemi juré.

Gruumsh

Le principal dieu des orques est chaotique mauvais. Ses titres sont le Borgne et Celui Qui ne Dort Jamais. Il demande à ses fidèles d'être forts, de séparer le bon grain de l'ivraie au sein de leurs rangs et de s'emparer de toutes les terres qui leur sont destinées (c'est-à-dire la quasi-totalité du monde connu). Ses domaines associés sont : Chaos, Force, Guerre, Mal. Son arme de prédilection est l'épieu. Il haït tout particulièrement Corellon Larethian et Moradin, ainsi que leurs fidèles. Il y a une éternité, Corellon lui a crevé l'œil gauche au cours d'un de leurs nombreux affrontements.

Héronéus

Le dieu de la bravoure est loyal bon. Son titre est l'Invincible. Il est également dieu de la justice, de la chevalerie et de l'honneur. Les domaines qu'on lui associe sont : Bien, Guerre, Loi. Son arme de prédilection est l'épée longue. Il est vénéré par les paladins et les guerriers et moines d'alignement bon. Son ennemi juré est Hextor, son demi-frère.

Hextor

Le dieu de la tyrannie est loyal mauvais. On l'appelle indifféremment Champion du Mal, Héraut des Enfers ou Fléau de Guerre. Doté de six bras, Hextor est également dieu de la guerre, des conflits et de la destruction. Il est vénéré par les guerriers et moines d'alignement mauvais. Ses domaines sont : Destruction, Guerre, Loi, Mal. Son arme de prédilection est le fléau d'armes. Il charge ses adorateurs de semer le mal sur leur passage, et surtout d'éliminer les fidèles d'Héronéus, son demi-frère.

Kord

Le dieu de la force est chaotique bon. On le connaît sous le nom de Lutteur. C'est la divinité tutélaire des athlètes, et plus particulièrement des lutteurs. Parmi ses fidèles, on compte des barbares, des guerriers d'alignement bon et des roublards. On lui associe les domaines suivants : Bien, Chance, Chaos, Force. Son arme de prédilection est l'épée à deux mains.

Moradin

Le dieu des nains est loyal bon. Ses titres comprennent le Forgeur d'Âmes, le Père des Nains, le Père de Toute Chose, ou encore le Créateur. C'est lui qui a donné vie aux premiers nains, après les avoir taillés dans le métal et les pierres précieuses. Il règne sur les arts et les sciences du peuple nain : l'art de la forge, le travail des métaux, l'ingénierie et l'art de la guerre. Ses domaines sont : Bien, Loi, Protection, Terre. Son arme de prédilection est le marteau de guerre.

Illus. de S. Wood

Nérull

Le dieu de la mort est neutre mauvais. On l'appelle le Faucheur, l'Ennemi du Bien, Celui Qui Hait la Vie, le Semeur de Ténèbres, le Roi de la Grande Nuit, ou encore le Faucheur d'Hommes. C'est la divinité tutélaire de tous ceux qui font le mal par plaisir ou par intérêt. On l'associe aux domaines suivants : Duperie, Mal, Mort. Ses adorateurs, parmi lesquels des roublards et des nécromanciens maléfiques, le représentent sous la forme d'un squelette encapuchonné qui ne se sépare jamais de son arme de prédilection, la faux.

Obad-Haï

Le dieu de la nature est neutre. On l'appelle le Bombardon. Il règne sur la nature et les étendues sauvages, accordant sa protection à tous ceux qui vivent en harmonie avec cet environnement. Barbares, druides et rôdeurs le vénèrent parfois. Les domaines qui lui sont associés sont : Air, Eau, Faune, Feu, Flore, Terre. Il adhère strictement aux préceptes de la neutralité, ce qui en fait le rival d'Ehlonna. Il joue du bombardon (instrument à vent également appelé bombarde) et tire son surnom de cet instrument. Son arme de prédilection est le bâton.

Olidammara

Le dieu des roublards est chaotique neutre. On l'appelle le Filou rieur. Ses principales sources de plaisir sont le vin, les femmes et les chansons. C'est un vagabond, un farceur impénitent et un maître du déguisement. Ses temples sont rares, mais nombre de gens lèvent leur verre à sa santé. Roublards et bardes sont souvent au nombre de ses fidèles. Ses domaines sont : Chance, Chaos, Duperie. Son arme de prédilection est la rapière.

Pélor

Le dieu du soleil est neutre bon. On lui donne le titre d'Étincelant. Ce créateur de nombre de choses bonnes défend ceux qui se trouvent dans le besoin et lutte contre le Mal sous toutes ses formes. C'est le dieu le plus vénéré chez les humains, et ses prêtres sont bien reçus partout où ils se rendent. Rôdeurs et bardes le vénèrent parfois. Les domaines qu'on lui associe sont : Bien, Force, Guérison, Soleil. Son arme de prédilection est la masse d'armes.

Saint Cuthbert

Le dieu de la vengeance est loyal neutre. On le connaît sous le nom de Saint Cuthbert de la Masse. Il châtie ceux qui transgressent la loi. Comme les créatures mauvaises se retrouvent plus souvent dans ce cas que les bonnes, Saint Cuthbert préfère le Bien au Mal, bien qu'étant lui-même neutre (ses prêtres ne peuvent pas être mauvais). Ses domaines sont : Destruction, Force, Loi, Protection. Son arme de prédilection est la masse d'armes.

Vecna

Le dieu des secrets est neutre mauvais. On l'appelle le Seigneur Estropié, Celui Dont on Chuchote le Nom, ou encore le Maître de Tous les Secrets Cachés. Il règne sur tout ce qui ne doit pas être connu. Ses domaines associés sont : Connaissance, Magie, Mal. Il apparaît le plus souvent sous la forme d'une liche à qui il manque l'œil et la main gauches (perdus lors d'un combat l'ayant opposé à son traître de lieutenant, Kas). Son arme de prédilection est la dague.

Wy-Djaz

La déesse de la mort et de la magie est loyale neutre. Ses titres sont la Déesse-Sorcière, la Sorcière de Rubis, Dame Sévère ou la Gardienne des Morts. C'est une déesse exigeante qui ne tolère aucune désobéissance de la part de ses fidèles. Ses temples sont rares, mais elle compte nombre de puissants ensorceleurs et magiciens (pour la plupart des nécromanciens) parmi ses adorateurs. On lui associe les domaines suivants : Loi, Magie, Mort. Son arme de prédilection est la dague.

Yondalla

La déesse des halfelins est loyale bonne. On l'appelle la Généreuse Protectrice, la Matriarche Nourricière ou la Sainte. Elle a créé les halfelins, et veille sur eux depuis. Elle prône l'harmonie au sein de cette race et une farouche résistance contre l'ennemi. Ses fidèles espèrent mener une existence paisible et prospère en appliquant ses préceptes. Ses domaines sont : Bien, Loi, Protection. Son arme de prédilection est l'épée courte.

Illus. de S. Wood

ÉTAT CIVIL ET MENSURATIONS

Le but des paragraphes suivants est de vous aider à choisir le nom de votre personnage, mais aussi son sexe, son âge, sa taille et son poids. Commencez par vous faire une idée de son passé et de sa personnalité, puis peaufinez les détails qui lui donneront vie.

LE NOM

Inventez ou choisissez un nom correspondant à la race et à la classe de votre personnage. Le Chapitre 2 : les races, propose quelques exemples de noms elfes, demi-elfes, nains, gnomes, demi-orques et halfelins. Le nom est un excellent point de départ pour réfléchir au passé de votre personnage ou à son histoire familiale. Ainsi, un nain pourra avoir reçu le nom de l'un des grands héros de son clan, et il devra s'en montrer digne. À l'inverse, son nom peut être celui d'un lâche célèbre, auquel cas le personnage aura sans doute à cœur de démontrer qu'il n'a rien en commun avec son homonyme.

LE SEXE

Votre personnage peut être de sexe masculin ou féminin.

L'ÂGE

Vous pouvez choisir l'âge de votre personnage, ou au contraire le déterminer aléatoirement. Si vous le choisissez, il ne peut pas être inférieur au minimum requis par sa race et sa classe (voir Table 6–4 : détermination aléatoire de l'âge de départ). L'âge de départ minimum est égal à l'âge adulte de sa race plus le nombre de dés correspondant à sa race et sa classe sur la Table 6–4. Ainsi, un rôdeur elfe doit avoir au moins 116 ans (l'âge adulte pour un elfe est de 110 années, plus 6 car le modificateur d'un elfe rôdeur est +6d6).

Si vous préférez, vous pouvez utiliser la Table 6–4 pour déterminer aléatoirement l'âge de votre personnage. Dans ce cas, l'âge de départ de notre rôdeur elfe devint 110+6d6 ans.

Table 6–4 : détermination aléatoire de l'âge de départ

Race	Âge adulte	Barbare Ensorceleur Roublard	Barde Guerrier Paladin Rôdeur	Druide Magicien Moine Prêtre
Humains	15 ans	+1d4	+1d6	+2d6
Demi-elfes	20 ans	+1d6	+2d6	+3d6
Demi-orques	14 ans	+1d4	+1d6	+2d6
Elfes	110 ans	+4d6	+6d6	+10d6
Gnomes	40 ans	+4d6	+6d6	+9d6
Nains	40 ans	+3d6	+5d6	+7d6
Halfelins	20 ans	+2d4	+3d6	+4d6

Au fur et à mesure que votre personnage vieillit, ses caractéristiques physiques diminuent, tandis que ses caractéristiques mentales augmentent (voir Table 6–5 : effets du vieillissement). Tous ces effets sont cumulatifs, mais aucune caractéristique ne peut jamais descendre en dessous de 1.

Par exemple, quand un humain atteint 35 ans, ses valeurs de Force, de Dextérité et de Constitution diminuent chacune d'un point (–1), tandis que ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme augmentent d'autant (+1). À 53 ans, la baisse de ses valeurs de caractéristiques physiques se poursuit et s'accentue (–2), tandis que ses valeurs de caractéristiques mentales continuent de s'améliorer (+1). Au total, son vieillissement lui aura fait perdre 3 points en Force, Dextérité et Constitution et gagner 2 points en Intelligence, Sagesse et Charisme.

Quand un personnage atteint un âge vénérable, le MD détermine secrètement son âge maximal, qui correspond au nombre d'années indiqué dans la colonne « Âge vénérable », auquel vient s'ajouter le résultat du jet de dés mentionné dans la colonne « Âge maximal ». Le MD note cette information, sans la communiquer au joueur. Lorsque le personnage atteint l'âge fatidique, il meurt de vieillesse dans le courant de l'année suivante, la date exacte étant déterminée par le MD. L'âge maximal de la Table 6–5 concerne principalement les personnages. La plupart des gens meurent des suites d'accidents, de maladies ou à la guerre, bien avant d'avoir atteint un âge vénérable.

Table 6–5 : effets du vieillissement

Race	Âge mûr[1]	Grand âge[2]	Âge vénérable[3]	Âge maximal
Humains	35 ans	53 ans	70 ans	+2d20 ans
Demi-elfes	62 ans	93 ans	125 ans	+3d20 ans
Demi-orques	30 ans	45 ans	60 ans	+2d10 ans
Elfes	175 ans	263 ans	350 ans	+4d100 ans
Gnomes	100 ans	150 ans	200 ans	+3d100 ans
Nains	125 ans	188 ans	250 ans	+2d100 ans
Halfelins	50 ans	75 ans	100 ans	+5d20 ans

[1]À un âge mûr : –1 en For, Dex et Con ; +1 en Int, Sag et Cha.
[2]À un grand âge : –2 en For, Dex et Con ; +1 en Int, Sag et Cha.
[3]À un âge vénérable : –3 en For, Dex et Con ; +1 en Int, Sag et Cha.

LA TAILLE ET LE POIDS

Choisissez la taille et le poids de votre personnage à partir des valeurs indiquées dans la description de sa race (voir le Chapitre 2) ou entre les deux extrêmes proposés par la Table 6–6 : détermination aléatoire de la taille et du poids. Pensez à ce que les caractéristiques de votre personnage vous apprennent sur ces deux données. S'il est faible mais agile, il y a de bonnes chances qu'il soit élancé. À l'inverse, s'il est fort et résistant, il sera vraisemblablement râblé ou grand et solidement charpenté.

Vous pouvez également utiliser la Table 6–6 pour déterminer ces deux valeurs de manière aléatoire. Dans ce cas, le jet de dés mentionné dans la colonne « Modificateur de taille » indique le nombre de centimètres à rajouter à la taille de base, et c'est ce même nombre, multiplié par le résultat du jet de dés ou par la quantité indiquée dans la colonne « Modificateur de poids » puis divisé par 5, qui indiquera combien de kilos ajouter au poids de base de votre héros. Par exemple, Tordek, qui est nain, a comme taille de base 1,15 mètre, à laquelle il faut ajouter 5d4 cm. Le joueur jette les dés et obtient un total de 15, ce qui signifie que Tordek mesure 1,30 mètre. Le joueur multiplie ensuite ce nombre (15) par le résultat du jet de 2d6 (il obtient 9) et divise le tout par 5, soit un résultat final de 27, qu'il ajoute au poids de base des nains (65 kg). Tordek pèse donc 92 kg. Au cas où le résultat ne tomberait pas juste, on arrondit à l'entier immédiatement inférieur.

Table 6–6 : détermination aléatoire de la taille et du poids

Race	Taille de base	Modificateur de taille	Poids de base	Modificateur de poids
Humains	1,50 m	+5d10 cm	60 kg	x (2d4)/5 kg
Humaines	1,35 m	+5d10 cm	42 kg	x (2d4)/5 kg
Demi-elfes (m)	1,40 m	+5d8 cm	50 kg	x (2d4)/5 kg
Demi-elfes (f)	1,35 m	+5d8 cm	40 kg	x (2d4)/5 kg
Demi-orques (m)	1,50 m	+5d12 cm	75 kg	x (2d6)/5 kg
Demi-orques (f)	1,35 m	+5d12 cm	55 kg	x (2d6)/5 kg
Elfes (m)	1,35 m	+5d6 cm	42 kg	x (1d6)/5 kg
Elfes (f)	1,35 m	+5d6 cm	40 kg	x (1d6)/5 kg
Gnomes (m)	90 cm	+5d4 cm	20 kg	x 1/5 kg
Gnomes (f)	85 cm	+5d4 cm	17 kg	x 1/5 kg
Nains	1,15 m	+5d4 cm	65 kg	x (2d6)/5 kg
Naines	1,10 m	+5d4 cm	50 kg	x (2d6)/5 kg
Halfelins	80 cm	+5d4 cm	15 kg	x 1/5 kg
Halfelines	75 cm	+5d4 cm	12 kg	x 1/5 kg

APPARENCE, PERSONNALITÉ ET PASSÉ

Vous pouvez détailler votre personnage autant qu'il vous plaira. Sans doute le peaufinerez-vous peu à peu en cours de campagne.

L'APPARENCE

Choisissez l'apparence de votre personnage en vous basant sur la description des diverses races proposées dans le Chapitre 2. Les personnages ayant une valeur de Charisme élevée sont généralement plus attirants que les autres, même si leur Charisme important peut s'expliquer par une apparence plus exotique et remarquable que vraiment belle.

Votre personnage peut être droitier ou gaucher.

L'aspect de votre personnage peut donner des indications sur son passé. Par exemple :

- Krusk le demi-orque a perdu une oreille et arbore de nombreuses balafres, conséquences de l'existence particulièrement brutale qui a été son lot quotidien chez les orques qui l'ont élevé. Il porte un collier fait de crocs et de griffes d'animaux qu'il a tués.
- Pour afficher sa dévotion, Alhandra la paladine s'est fait tatouer la main d'Héronéus à l'intérieur de son avant-bras.
- Hennet l'ensorceleur porte une tenue éclectique, improvisée et différente chaque jour, ce qui révèle sa nature chaotique.

LA PERSONNALITÉ

À vous de déterminer comment votre personnage se comporte, ce qu'il aime, ce qu'il attend de la vie, ce qui lui fait peur et ce qui le met en colère. La race et l'alignement sont un bon point de départ, mais il ne faut surtout pas en rester là. Faites en sorte que votre nain loyal bon (par exemple) soit différent des autres nains loyaux bons.

Trouver une cause de conflit moral chez le personnage est une astuce permettant de le rendre plus intéressant. Imaginons que Tordek soit loyal. S'il est également cupide, il pourra peut-être être tenté de voler certains objets, à condition qu'il parvienne à justifier ses actes auprès de sa conscience.

La personnalité de votre personnage peut bien évidemment évoluer au fil du temps. Ce n'est pas parce que vous le brossez d'une certaine façon au début de sa carrière que vous devez par la suite vous sentir prisonnier de ce portrait. Laissez votre personnage grandir et évoluer comme un individu normal.

LE PASSÉ

Décidez enfin quelle a été la vie de votre personnage avant de commencer sa carrière d'aventurier. Voici quelques questions qui devraient vous mettre sur la voie :

- Pourquoi a-t-il décidé de devenir aventurier ?
- Pourquoi a-t-il choisi cette classe ? Un guerrier peut descendre d'une famille de soldats, avoir été formé au sein de la milice locale ou dans une école de guerre, ou s'être entraîné par lui-même.
- Comment a-t-il obtenu son équipement de départ ? A-t-il rassemblé les objets les uns après les autres, au cours de longues semaines ? S'agit-il d'un cadeau que son mentor ou un parent lui a fait quand il est parti de chez lui ? Certains de ces objets ont-ils une importance particulière pour lui ?
- Quelle est la pire chose qui lui soit arrivée ? Et la meilleure ?
- Enfin, a-t-il gardé le contact avec sa famille ? Quelle opinion ses parents ont-ils de lui ?

Naull

Illus. de T. Lockwood

PERSONNAGE SUR MESURE

Les règles de création de personnage forment une base commune, mais rien ne vous empêche de les changer quelque peu pour rendre votre personnage unique. Notez toutefois que toute modification substantielle doit d'abord être approuvée par le MD.

La race. Les règles concernant les races sont des généralités, ce qui signifie qu'elles s'appliquent à la majorité des membres de la race concernée mais que les exceptions existent. Ainsi, vous pouvez créer un nain descendant d'un petit groupe exilé par le reste de la société naine. Votre personnage aurait alors été élevé parmi les humains. Il posséderait toujours les caractéristiques innées des nains (meilleure Constitution, Charisme diminué, vision dans le noir, résistance au poison et aux sorts), mais pas celles qui se rattachent à leur bagage culturel (connaissance de la pierre, bonus à l'attaque contre les orques et les gobelinoïdes, bonus à l'esquive contre les géants, bonus aux tests d'Artisanat et d'Estimation lorsque ceux-ci sont en rapport avec la pierre ou le métal, guerrier comme classe de prédilection, et peut-être même la connaissance de la langue des nains). Sans doute pourrez-vous convaincre le MD de vous accorder quelques facultés spéciales contrebalançant la perte de vos particularités raciales.

La classe. Certaines classes laissent une grande latitude pour façonner le personnage de vos rêves. Mais, pour peu que vous obteniez l'approbation du MD, il est également possible de modifier certaines particularités de la classe. Par exemple, si vous voulez jouer un guerrier qui travaillait autrefois comme homme de main d'une guilde de voleurs mais qui souhaite aujourd'hui se faire légalement reconnaître comme garde du corps, il se peut qu'il ne maîtrise que les armes des roublards et que son choix d'armure soit limité en conséquence. Par contre, il pourrait avoir 4 points de compétence au lieu de 2, et Bluff et Psychologie deviendraient des compétences de classe. Ces détails exceptés, il serait semblable aux autres guerriers.

Les compétences et les dons. Vous pouvez changer le nom de vos compétences, de vos dons, et même des particularités propres à votre classe si vous pensez qu'ainsi, ils correspondent davantage à votre personnage. Par exemple, Lidda, roublarde halfeline, préfère dire qu'elle a le pied léger plutôt qu'elle se déplace silencieusement. Sa joueuse inscrit donc « Pied léger » (au lieu de « Déplacement silencieux ») sur sa feuille de personnage. De la même manière, Ambre, la moine, appelle ce mode de déplacement « Le pas du héron ».

Vous pouvez également réfléchir à des compétences autres que celles proposées et qui, selon vous, conviendraient à votre personnage. Votre MD dispose de toutes les indications nécessaires pour créer de nouvelles compétences (dans le *Guide du Maître*).

L'équipement. Votre équipement peut avoir l'aspect que vous souhaitez pour s'accorder avec le style de votre personnage. Ainsi, le bâton d'un magicien pourra être droit et sans le moindre ornement, tandis qu'un confrère le préférera tordu, noueux et gravé de runes magiques.

Votre personnage peut également posséder des objets ne se trouvant pas sur les diverses listes d'équipement du Chapitre 7. Mettez-vous d'accord avec le MD sur le prix de ces objets, après quoi il ne reste plus qu'à les noter sur votre feuille de personnage.

Il se peut enfin qu'en voyant une arme dans un film (ou en lisant sa description dans un roman), elle vous plaise tellement que vous la vouliez pour votre personnage. Si elle n'est pas recensée dans la liste des armes du Chapitre 7, trouvez celle qui s'en rapproche le plus. Par exemple, le katana (l'épée des samouraïs) ne figure pas sur la liste des armes, mais il est tout à fait possible de le considérer comme une épée bâtarde de maître.

Illus. de A. Sparhel

Sur la place du marché d'une ville d'importance, forgerons et armuriers proposent à ceux qui en ont les moyens une grande diversité d'armes et d'armures. On pourra trouver chez eux des épées fiables et efficaces, ainsi peut-être que quelques lames elfes de qualité exceptionnelle. Les alchimistes vendent de l'acide, du feu grégeois et des bâtons fumigènes à ceux qui préfèrent les méthodes de combat moins orthodoxes et plus flamboyantes que l'acier d'une lame. Et les magiciens (ou plus précisément leurs agents) proposent parchemins, baguettes, armes et autres objets magiques.

Ce chapitre détaille les objets ordinaires ou exotiques que les personnages peuvent acheter, ainsi que la manière de procéder. (Le cas des objets magiques est couvert par le *Guide du Maître*.)

ÉQUIPER SON PERSONNAGE

Un personnage débutant possède généralement assez d'or pour s'acheter un équipement de base : deux ou trois armes, une armure correspondant à sa classe (le cas échéant) et quelques objets. Par la suite, les richesses qu'il accumulera au fil de ses aventures lui permettront d'acquérir un matériel de meilleure qualité, mais dans un premier temps, les options qui s'offrent à lui sont limitées par son budget.

EXEMPLES DE PERSONNAGES

Chaque classe de personnage s'accompagne d'un exemple proposant un équipement par défaut pour le personnage (de même que des compétences, un don, etc.). Si vous équipez votre personnage de la sorte, il vous est possible de procéder à quelques modifications en remplaçant un objet de l'exemple par un autre de ce chapitre. Ces échanges sont tout à fait permis, du moment que vous ne remplacez pas un objet indiqué par un autre de valeur supérieure.

L'ÉQUIPEMENT À LA CARTE

Si vous ne tenez pas à vous baser sur l'exemple de personnage proposé pour votre classe, vous pouvez acheter vos armes, votre armure et votre matériel divers article par article. Vous commencez votre carrière avec une somme aléatoire de pièces d'or déterminée par votre classe, que vous pouvez ensuite dépenser en toute liberté (voir Table 7–1 : argent de départ). Votre MD peut décider que les personnages commencent le jeu avec un nombre moyen de pièces, qui est indiqué par la Table 7–1.

Table 7–1 : argent de départ

Classe	Total en po (moyenne)	Classe	Total en po (moyenne)
Barbare	4d4 x 10 (100 po)	Moine	5d4 (12 po et 5 pa)
Barde	4d4 x 10 (100 po)	Paladin	6d4 x 10 (150 po)
Druide	2d4 x 10 (50 po)	Prêtre	5d4 x 10 (125 po)
Ensorceleur	3d4 x 10 (75 po)	Rôdeur	6d4 x 10 (150 po)
Guerrier	6d4 x 10 (150 po)	Roublard	5d4 x 10 (125 po)
Magicien	3d4 x 10 (75 po)		

Notez que ce système est une schématisation simpliste de la réalité. Votre personnage n'entre pas dans une boutique les poches pleines d'or pour acheter ce qu'il désire. Il acquiert plutôt son équipement au fil des ans, et de sources multiples (cadeau de ses parents, donné par l'un de ses employeurs, cédé après son service dans la milice, gagné de façon louche, etc.).

Considérez que votre personnage possède au moins une tenue normale. Choisissez l'une des suivantes, qui ne lui coûte rien : tenue d'artisan, costume d'artiste, tenue d'explorateur, habit de moine, habit de paysan, habit d'érudit ou tenue de voyage (voir Habillement, page 130).

DISPONIBILITÉ DES ARTICLES

Tous les objets décrits dans ce chapitre sont normalement disponibles pour peu que les personnages puissent se les acheter. De nombreux articles sont aussi chers que rares et il n'existe aucune chance de les trouver sur un étal du marché du village, mais tout personnage suffisamment fortuné arrive généralement à trouver un vendeur proposant ce qu'il recherche.

Si vous voulez acheter un article qui n'est pas mentionné dans ce chapitre, on considère généralement qu'il est possible d'acquérir tout ce qui coûte jusqu'à 3000 po. Les objets plus onéreux (tels qu'une *épée longue +2*) ne peuvent s'acquérir que de trois façons : se rendre dans une grande ville où l'on a davantage de chances de trouver des raretés, faire affaire avec quelqu'un qui possède l'objet en question, ou régler une forte somme à un marchand qui s'arrangera pour trouver l'article commandé.

En fonction du monde dans lequel on joue, il est plus ou moins facile d'acheter des objets à prix élevé. Ainsi, dans une petite ville, il est quasiment impossible de trouver un artisan capable de fabriquer un harnois. C'est au MD de décider ce qui est disponible ou non, en fonction de son univers de campagne et de l'endroit où se trouvent les personnages.

LA RICHESSE ET L'ARGENT

Les aventuriers font partie de la minorité des gens qui commerce à l'aide de pièces. Pour leur part, les paysans ont surtout recours au troc : ils acquièrent ce dont ils ont besoin à force d'échanges et payent leurs impôts en fromage ou en céréales. Les membres de la noblesse préfèrent céder des droits (l'exploitation d'une mine, d'un port ou d'une terre arable, etc.). Quand il leur faut recourir aux métaux précieux, ils payent en lingots, et les transactions se calculent alors au poids d'or plutôt qu'au nombre de pièces.

LA MONNAIE

Les aventuriers ont surtout recours à la pièce d'or (po). Une seule suffit pour acheter une sacoche de ceinture, 15 mètres de corde de chanvre ou une chèvre. Un artisan doué peut espérer gagner une pièce d'or par jour. Lorsque deux marchands évoquent des transactions de plusieurs centaines ou milliers de pièces d'or, le paiement ne se fait quasiment jamais en espèces sonnantes et trébuchantes. La plupart du temps, il s'effectue en lingots, lettres de crédit et autres marchandises de valeur.

Chez les gens du peuple, la pièce d'argent (pa) est plus courante. Une pièce d'or vaut 10 pièces d'argent. Cette dernière, qui correspond à une journée de salaire d'un ouvrier agricole, permet d'acheter une lampe ordinaire ou un « repas de pauvre » (pain, navets bouillis, oignons, eau).

Chaque pièce d'argent vaut 10 pièces de cuivre (pc). Une pièce de cuivre permet d'acheter une bougie, une torche ou un morceau de craie. Les pièces de cuivre sont courantes chez les ouvriers agricoles et les mendiants.

En plus de ces trois monnaies utilisées quotidiennement, les marchands parlent en pièces de platine (pp), qui valent chacune 10 po. Elles ne circulent guère, mais il arrive que les aventuriers en découvrent dans de vieilles caches au trésor.

Une pièce pèse environ 10 grammes et une centaine de pièces pèse un kilo. L'illustration de la page 168 représente une pièce à sa taille réelle.

TABLE 7–2 : LES DIFFÉRENTS TYPES DE PIÈCES

		Valeur d'échange			
		PC	PA	PO	PP
Pièce de cuivre (pc)	=	1	1/10	1/100	1/1 000
Pièce d'argent (pa)	=	10	1	1/10	1/100
Pièce d'or (po)	=	100	10	1	1/10
Pièce de platine (pp)	=	1 000	100	10	1

RICHESSES NON MONÉTAIRES

Bien souvent, la richesse des gens ne se calcule pas en pièces. Elle est constituée de têtes de bétail, de champs de céréales, de terre, de droits de lever des taxes ou de droits d'exploitation (d'une mine, d'une forêt, etc.). Pierres précieuses et bijoux sont d'autres objets de valeur transportables.

Le commerce

Le commerce est régulé par les guildes, les nobles et le roi. Diverses chartes permettent à des entreprises de construire des barrages pour alimenter les moulins en énergie hydraulique, de faire affaire le long de certains axes routiers, d'envoyer leurs navires marchands dans certains ports ou d'acquérir le monopole de tel ou tel produit. Les guildes fixent le prix des biens et services qu'elles contrôlent, tout en déterminant qui peut les offrir ou non. Il n'est pas rare que les transactions entre marchands s'effectuent sans le moindre échange de monnaie. Le prix de certains produits de consommation courante est détaillé sur la Table 7–3.

TABLE 7–3 : PRODUITS DE CONSOMMATION COURANTE

Prix	Article
1 pc	Une livre (500 g) de blé
2 pc	Une livre (500 g) de farine, ou un poulet
1 pa	Une livre (500 g) de fer
5 pa	Une livre (500 g) de tabac ou de cuivre
1 po	Une livre (500 g) de cannelle, ou une chèvre
2 po	Une livre (500 g) de gingembre ou de poivre, ou un mouton
3 po	Un cochon
4 po	Un mètre carré de lin
5 po	Une livre (500 g) d'argent ou de sel
10 po	Un mètre carré de soie ou une vache
15 po	Une livre (500 g) de safran ou de clous de girofle, ou un bœuf
50 po	Une livre (500 g) d'or
500 po	Une livre (500 g) de platine

LA REVENTE DU BUTIN

En règle générale, on peut revendre n'importe quel article à la moitié du prix indiqué. Ainsi, les personnages désirant acheter un meilleur équipement peuvent se débarrasser de l'ancien pour la moitié du prix auquel ils l'ont acheté.

Les produits de consommation courante constituent l'exception à la règle. Ce terme regroupe toutes les marchandises pouvant être échangées sans la moindre difficulté, sans qu'il soit nécessaire de les monnayer. Le blé, la farine, le tissu, les objets d'arts et les métaux entrent dans cette catégorie et les marchands se les échangent directement, sans se payer (voir Table 7–3 : produits de consommation courante). Bien évidemment, ils les revendent ensuite légèrement plus cher, mais la différence est si infime qu'il est plus simple de l'ignorer purement et simplement.

LES ARMES

Les armes du personnage lui permettent de réagir avec plus ou moins d'efficacité dans diverses situations de combat. Elles sont regroupées sur la Table 7–5 : armes.

CATÉGORIES D'ARMES

Les armes sont regroupées en diverses catégories entre lesquelles existent de nombreux recoupements. Ce sont elles qui déterminent quel talent est nécessaire pour utiliser l'arme en question (arme courante, de guerre ou exotique), si cette dernière est utilisable au corps à corps ou à distance (arme de jet ou à projectile), quel est son encombrement relatif (légère, une main et deux mains) et enfin quelle est sa taille (petite, moyenne ou grande).

Armes courantes, de guerre ou exotiques. Les personnages des toutes les classes, sauf les druides, moines, roublards et magiciens, sont formés au maniement de toutes les armes courantes. Les barbares, guerriers, paladins et rôdeurs, quant à eux, sont formés au maniement de la totalité des armes courantes ou de guerre. Les personnages des autres classes sont formés au maniement d'un assortiment d'armes principalement courantes, mais aussi de guerre et, parfois, exotiques. Quand un personnage utilise une arme au maniement de laquelle il n'est pas formé, il subit un malus de –4 aux jets d'attaque.

Armes de corps à corps et armes à distance. Les armes de corps à corps s'utilisent au contact de l'adversaire, même si certaines sont aussi des armes de jet. Pour leur part, les armes à distance sont totalement inefficaces au corps à corps. Elles peuvent être des armes de jet ou à projectile.

Catégories spéciales. Certaines armes peuvent appartenir à l'une des catégories suivantes, qui possèdent leurs propres règles.

Armes à allonge. La catégorie des armes à allonge regroupe la chaîne cloutée, la corsèque, la coutille, le fouet, la guisarme, la lance d'arçon et la pique. Une arme à allonge est une arme de corps à corps qui permet à son utilisateur de frapper des cibles même si elles ne sont pas adjacentes. La plupart des armes à allonge décrites dans ce chapitre ont pour effet de doubler l'allonge naturelle, ce qui signifie qu'un personnage de taille P ou M peut frapper une cible distante de 3 mètres, mais pas une cible sur une case adjacente. Un personnage standard de taille G peut utiliser une arme à allonge conçue pour sa taille pour attaquer une cible située à 6 ou 4,5 mètres, mais ne peut frapper une cible adjacente ou éloignée de 3 mètres.

Armes doubles. La catégorie des armes doubles comprend le bâton, la double lame, le fléau double, la hache double orque, le marteau-piolet gnome et l'urgrosh nain. Il est possible de se servir des deux têtes d'une arme double comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes, comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère (voir Combat à deux armes, page 154). Il est aussi possible d'utiliser une arme double comme une arme à deux mains, en frappant avec une seule des deux têtes. (La plupart des magiciens qui portent un bâton s'en servent de cette façon.) Une créature maniant une arme double à une main (comme un humain tenant une double lame de taille P) ne peut pas s'en servir comme d'une arme double ; elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round.

Armes de jet. La catégorie des armes de jet comprend la dague, les dards, l'épieu, le filet, le gourdin, la hache de lancer, les javelines, la lance, le marteau léger, les shurikens et le trident. Le modificateur de Force de l'attaquant s'applique aux jets de dégâts des armes de jet, à l'exception des armes à impact, comme les fioles d'acide (voir Lancer une arme à impact, page 157).

Il est possible de lancer une arme, même si elle n'est pas prévue à cet effet (c'est-à-dire les armes de corps à corps de la Table 7–5 dont la colonne « Facteur de portée » indique « – »), mais avec un malus de –4 sur le jet d'attaque et un facteur de portée de 3 mètres. Lancer une arme légère ou à une main est une action simple, tandis que lancer une arme à deux mains est une action complexe. Quelle que soit la nature de l'arme, un tel lancer obtient un critique possible sur un 20 naturel et inflige des dégâts doublés en cas de critique confirmé.

Armes à projectiles. Cette catégorie regroupe les arbalètes à répétition, de poing, légères et lourdes, les arcs courts, courts composites, longs et longs composites et la fronde. La plupart des armes à projectiles ne peuvent être utilisées qu'à deux mains (voir les descriptions de chacune dans la suite du chapitre). Le bonus de Force du tireur ne s'applique pas aux jets de dégâts des armes à projectiles, à l'exception des arcs courts composites spéciaux, des arcs longs composites spéciaux et des frondes. Un malus de Force s'applique aux jets de dégâts des arcs et des frondes, mais pas des arbalètes.

Munitions. Les armes à projectiles utilisent des munitions : des flèches pour les arcs, des carreaux pour les arbalètes et des billes spéciales pour les frondes. Encocher une flèche est une action libre, mais charger une arbalète ou une fronde nécessite une action (voir leur description). En règle générale, une munition qui atteint sa cible est détruite ou rendue inutilisable, alors qu'une munition ayant frappé à côté a 50% de chances seulement d'être détruite ou perdue.

Bien qu'ils soient des armes de jet, les shurikens sont considérés comme des munitions pour ce qui est de les dégainer, d'en fabriquer des versions de maîtres ou spéciales (voir Armes de maître, ci-dessous) et sur les chances de les perdre une fois lancés.

Armes légères, à une main ou à deux mains. Ces termes catégorisent les armes selon l'effort qu'il faut fournir pour les manier en combat. Ils indiquent si une arme de corps à corps tenue par une créature de la catégorie de taille de l'arme est considérée comme une arme légère, une arme à une main ou une arme à deux mains.

Légère. Une arme légère est plus facile à tenir de la main non directrice qu'une arme à une main, et l'on peut s'en servir en étant agrippé en situation de lutte. Une main suffit pour la manier. Lorsqu'une arme légère est tenue dans la main directrice, le modificateur de Force s'applique normalement aux jets de dégâts. Par contre, dans la main non directrice, seule la moitié du bonus de Force s'applique (mais un malus est pris en compte intégralement). Il est possible de tenir une arme légère à deux mains, mais cela ne donne aucun avantage particulier, le modificateur de Force aux dégâts est le même que si l'arme était dans la main directrice du personnage.

Une attaque à mains nues est toujours considérée comme une arme légère.

À une main. Une arme à une main peut être tenue dans la main directrice ou dans la main non directrice. Lorsqu'une arme à une main est tenue dans la main directrice, le modificateur de Force s'applique normalement aux jets de dégâts. Par contre, dans la main non directrice, seule la moitié du bonus de Force s'applique (mais un malus est pris en compte intégralement). Une arme à une main peut être utilisée en la tenant à deux mains, et le bonus de Force aux dégâts est alors multiplié par 1,5 (mais un malus est pris en compte normalement).

À deux mains. On ne peut se servir efficacement d'une arme à deux mains qu'en la tenant effectivement à deux mains. Le bonus de Force aux dégâts est multiplié par 1,5 pour une arme à deux mains (mais un malus est pris en compte normalement).

Taille de l'arme. Chaque arme est associée à une catégorie de taille, comme P, M ou G. Ce terme indique la catégorie de taille des créatures auxquelles une arme est destinée. Une épée à deux mains de taille P est une épée à deux mains conçue pour des créatures de taille P comme les halfelins. Une épée longue de taille M est une épée longue conçue pour des créatures de taille M, comme les elfes. Un arc court de taille G est un arc court conçu pour les créatures de taille G, comme les ogres.

La catégorie de taille d'une arme est différente de sa taille en tant qu'objet. Par exemple, une dague de taille M (destinée à l'usage des créatures de taille M) est un objet de taille TP (voir la Table 9–10 : taille et CA des objets, page 166). La taille d'une arme dépend de la taille des créatures auxquelles elles sont destinées. En règle générale, une arme légère (comme une dague) est un objet de deux catégories de taille inférieures à son porteur, une arme à une main (comme une épée longue) est un objet d'une catégorie de taille inférieure à son porteur et une arme à deux mains (comme une épée à deux mains) est un objet de la même catégorie de taille que son porteur.

Arme d'une taille inappropriée. Une créature ne peut utiliser de façon optimale une arme qui n'est pas conçue pour une créature de sa taille. On applique aux jets d'attaque un malus de –2 cumulatif pour chaque catégorie de taille de différence entre la catégorie de taille de la créature et de l'arme. Ainsi, un humain tenant une épée longue de taille P subit un malus de –2 sur les jets d'attaque (pour une catégorie de taille de différence), tandis qu'un ogre tenant une épée à deux mains de taille P subit un malus de –4 sur les jets d'attaque (deux catégories de taille de différence). Si une créature n'est pas formée au maniement d'une arme (comme un magicien qui tente d'utiliser une hache d'armes de taille P), un malus de non-formation de –4 s'applique également.

La mesure de l'effort nécessaire pour tenir une arme (c'est-à-dire si elle est légère, à une main ou à deux mains) augmente ou diminue d'une catégorie pour chaque catégorie de différence entre la catégorie de taille à laquelle une arme est destinée et la catégorie de taille de la créature qui l'utilise effectivement. Par exemple, une épée à deux mains de taille P est une arme à deux mains pour une créature de taille P, mais une arme à une main pour une créature de taille M et une arme légère pour une créature de taille G. Inversement, une dague de taille G est une arme légère pour une créature de taille G, une arme à une main pour une créature de taille M et une arme à deux mains pour une créature de taille P. Si la catégorie d'une arme devient plus que deux mains, elle est si lourde qu'elle est inutilisable. Si elle devient moins que légère, elle est trop petite pour être efficace.

Armes improvisées. Il arrive parfois que l'on utilise pour se battre des objets qui n'ont pas été fabriqués à cet usage. On se bat ainsi avec des tessons de bouteilles, des barreaux de chaises ou en lançant des chopes. On considère systématiquement que le personnage ne sait pas manier cette arme qui n'en est pas une, ce qui lui inflige un malus de –4 sur les jets d'attaque. Pour déterminer la catégorie de taille et le potentiel de dégâts d'une arme improvisée, le DM doit comparer l'objet avec les armes de la Table 7–5 jusqu'à trouver un équivalent. Par exemple, un pied de table est semblable à un gourdin, tandis qu'un tesson de bouteille est semblable à une dague. Toutes les armes improvisées obtiennent un critique possible sur un 20 naturel et infligent des dégâts doublés en cas de critique confirmé. Les armes improvisées ont un facteur de portée de 3 mètres.

ATTRIBUTS DES ARMES

Toute arme révèle d'importantes informations sur son utilisateur. Votre personnage a sans doute intérêt à posséder au moins une arme de corps à corps et une autre à distance. Si cela est au-dessus de ses moyens, décidez de celle qui vous paraît la plus importante aux yeux du personnage.

La nature d'une arme détermine la manière dont on peut s'en servir (avec une ou deux mains) et les dégâts que l'on inflige à chaque coup au but. Une arme à deux mains est plus meurtrière qu'une arme à une main, mais elle empêche d'utiliser un bouclier.

La formation au maniement des armes d'un personnage dépend principalement de la classe, mais aussi de sa race. Un personnage peut se former au maniement d'armes supplémentaires en choisissant les dons correspondants (voir Maniement des armes courantes, Maniement d'une arme de guerre et Maniement d'une arme exotique, pages 97 et 98).

Les armes plus efficaces coûtent souvent plus cher, mais ce n'est pas systématique. Par exemple, la rapière est plus onéreuse que l'épée longue. Pour un roublard agile ayant choisi le don Attaque en finesse, la rapière est une arme d'exception, mais un guerrier aura sans doute intérêt à s'en tenir à l'épée longue.

Pour choisir au mieux les armes de votre personnage, gardez bien ces facteurs présents à l'esprit (ils apparaissent en tête des colonnes de la Table 7–5 : armes) :

Prix. Il s'agit du coût de l'arme en pièces d'or (po) ou d'argent (pa). Il inclut l'équipement vendu avec l'arme (un fourreau pour une épée, un carquois pour des flèches). Le prix indiqué correspond aux armes de taille P ou M. Les armes de taille G coûtent deux fois plus cher.

Dégâts. Les dégâts infligés par l'arme en cas d'attaque réussie. La colonne intitulée « Dgts (P) » concerne les armes de taille P, c'est-à-dire celles des gnomes et des halfelins. La colonne « Dgts (M) » concerne les armes de taille M, c'est-à-dire celles des demi-elfes, demi-orques, elfes, humains et nains. Dans le cas où la colonne propose deux jets de dés séparés par une barre de fraction (par exemple 1d6/1d6 dans le cas du bâton), il s'agit d'une arme double (voir Armes doubles, ci-dessus et Combat à deux armes, page 154). Les deux valeurs indiquées correspondent respectivement à la première et à la seconde tête de l'arme.

La table 7–4 : dégâts des armes de taille TP et G permet de connaître le potentiel de dégâts des armes de ces tailles. Par exemple, une épée longue de taille TP, que pourrait utiliser un guerrier gnome sous l'effet d'un sort de *réduction de personne*, inflige 1d4 points de dégâts, tandis qu'une grande hache de taille G, que pourrait porter un barbare demi-orque sous l'effet d'un sort d'*agrandissement de personne*, inflige 3d6 points de dégâts. Le *Guide du Maître* contient plus d'information sur les armes et le combat pour les personnages d'une autre taille que P ou M.

TABLE 7–4 : DÉGÂTS DES ARMES DE TAILLE TP OU G

Dégâts d'une arme de taille M	Dégâts d'une arme de taille TP	Dégâts d'une arme de taille G
1d2	—	1d3
1d3	1	1d4
1d4	1d2	1d6
1d6	1d3	1d8
1d8	1d4	2d6
1d10	1d6	2d8
1d12	1d8	3d6
2d4	1d4	2d6
2d6	1d8	3d6
2d8	1d10	3d8
2d10	2d6	4d8

Critique. Cette colonne indique ce qui se passe en cas de coup critique. Lorsque cela se produit, il suffit de jeter les dés de dégâts (bonus compris) deux, trois ou quatre fois (en fonction de l'arme) et de faire le total.

Exception. Les dés de dégâts supplémentaires séparés et au-delà des dégâts normaux d'une arme (comme ceux d'une attaque sournoise ou d'une *épée de feu*) ne sont pas multipliés en cas de coup critique.

x2 : les dégâts de l'arme sont doublés en cas de coup critique.

x3 : les dégâts de l'arme sont triplés en cas de coup critique.

x3/x4 : une des têtes de l'arme cause des dégâts triplés en cas de coup critique, l'autre des dégâts quadruplés.

x 4 : les dégâts de l'arme sont quadruplés en cas de coup critique.

19–20/x2 : l'arme obtient un coup critique possible sur un 19 ou 20 au jet d'attaque (au lieu de 20 seulement) et cause des dégâts doublés en cas de confirmation du critique possible. (On parle de zone de critique possible de 19–20).

18–20/x2 : l'arme obtient un coup critique possible sur un 18, 19 ou 20 au jet d'attaque (au lieu de 20 seulement) et cause des dégâts doublés en cas de confirmation du critique possible. (On parle de zone de critique possible de 18–20).

Facteur de portée. En deçà de cette distance, les attaques se font sans malus. Ainsi, un arc court, dont le facteur de portée est égal à 18 mètres, peut tirer sur des cibles distantes de 17,50 mètres sans le moindre malus. Par la suite, chaque distance égale au facteur de portée entraîne un malus cumulatif de –2 au jet d'attaque. Autrement dit, un archer visant un adversaire situé à 60 mètres tirera à –6 (–2 x 3 car le facteur de portée de son arc court lui impose des malus à 18, 36 et 54 mètres). Les armes de jet, telles que la hache de lancer, ne peuvent être envoyées au-delà de 5 facteurs de portée. Les armes à projectiles, comme les arcs, peuvent tirer jusqu'à 10 facteurs de portée.

Poids. Le poids d'une arme de taille M. Ce nombre est divisé par deux pour les armes de taille P et doublé pour celles de taille G.

Type. Les armes sont réparties en trois catégories selon le type de dégâts qu'elles infligent : contondantes, perforantes et tranchantes. Certains monstres peuvent être résistants ou immunisés contre certains types de dégâts. Ainsi, les squelettes subissent des dégâts réduits des armes tranchantes et perforantes.

Certaines armes infligent des dégâts de deux types. Par exemple, la morgenstern inflige des dégâts contondants et perforants. Dans ce cas, l'ensemble des dégâts est des deux types, il n'y a pas une moitié d'un type et une moitié de l'autre. C'est pourquoi une créature doit être protégée contre les deux types de dégâts pour que son immunité ou sa résistance s'applique.

D'autres armes peuvent infliger deux types de dégâts selon la façon dont on les utilise. Par exemple, la dague peut infliger des dégâts perforants ou tranchants. Dans une situation où le type de dégâts est important, l'utilisateur d'une de ces armes peut choisir entre les deux types de dégâts.

Spécial. Certaines armes ont des attributs spéciaux. Référez-vous à la description de l'arme lorsque c'est le cas.

DESCRIPTION DES ARMES

Les armes de la Table 7–5 sont décrites ci-dessous. Les armes à impact sont détaillées dans la section Substances et objets spéciaux, page 127.

Arbalète à répétition. Le chargeur de l'arbalète à répétition (qu'elle soit légère ou lourde) contient 5 carreaux. Tant que ce chargeur n'est pas vide, on peut recharger l'arbalète simplement en actionnant un levier destiné à cet effet (c'est une action libre). Remplacer un chargeur vide par un plein constitue une action complexe qui provoque une attaque d'opportunité.

Une arbalète à répétition peut être utilisée à une main ou à une dans chaque main de la même façon qu'une arbalète ordinaire du même type. Cependant, il faut l'utiliser à deux mains pour actionner le levier ou pour changer de chargeur.

Arbalète de poing. Cette arme exotique se trouve chez les roublards et ceux qui préfèrent la discrétion à la force brute. Une arbalète de poing se tend à la main. Recharger une arbalète de poing est une action de mouvement qui provoque une attaque d'opportunité.

Une arbalète de poing peut être utilisée (mais pas rechargée) d'une seule main sans malus. On peut même utiliser une arbalète de poing dans chaque main, mais avec des malus correspondant au combat à deux armes légères (voir la Table 8–8 : malus liés au combat à deux armes, page 155).

Arbalète légère. Une arbalète légère se tend à l'aide d'un levier. Recharger une arbalète légère est une action de mouvement provoquant une attaque d'opportunité.

Une arbalète légère s'utilise habituellement à deux mains. Il est cependant possible de l'utiliser (mais pas de la recharger) d'une seule main, avec un malus de –2 sur le jet d'attaque. On peut même utiliser une arbalète légère dans chaque main, mais avec des malus correspondant au combat à deux armes légères (voir la Table 8–8 : malus liés au combat à deux armes, page 155). Ce malus se cumule avec celui encouru pour tirer à une main.

Arbalète lourde. Une arbalète lourde se tend à l'aide d'une manivelle. Recharger une arbalète lourde est une action complexe provoquant une attaque d'opportunité.

Une arbalète lourde s'utilise habituellement à deux mains. Il est cependant possible de l'utiliser, mais pas de la recharger d'une seule main, avec un malus

de –4 sur le jet d'attaque. On peut même utiliser une arbalète lourde dans chaque main, mais avec des malus correspondant au combat à deux armes à une main (voir la Table 8–8 : malus liés au combat à deux armes, page 155). Ce malus se cumule avec celui encouru pour tirer à une main.

Arc court. Quelle que soit sa taille, un arc ne peut être utilisé qu'à deux mains. On peut se servir d'un arc court à cheval. Un malus de Force s'applique aux jets de dégâts des arcs courts, mais un bonus de Force ne s'applique pas avec un arc court ordinaire (il faut un arc court composite spécial, voir ci-dessous).

Arc court composite. Un arc ne peut être utilisé qu'à deux mains, quelle que soit sa taille. On peut se servir d'un arc court à cheval. Les arcs composites sont faits de lamelles de corne, de bois ou d'os, et taillés de telle manière qu'ils restent incurvés même quand ils ne sont plus encordés. Tous les arcs composites sont fabriqués pour une certaine valeur de Force (c'est-à-dire un modificateur de Force minimal pour l'utiliser correctement). Si le bonus de Force du personnage est inférieur à celui de l'arc composite, il ne peut l'utiliser efficacement et subit un malus de –2 sur les jets d'attaque. Un arc court composite ordinaire nécessite un modificateur de Force de +0 pour être utilisé avec compétence. Les arcs composites peuvent être fabriqués avec un rang de Force plus élevé, en étant aussi plus difficile à tendre, pour tirer partie d'une valeur de Force au-dessus de la moyenne. Cela permet alors à un personnage d'appliquer son bonus de Force aux jets de dégâts, dans la limite du bonus indiqué pour l'arc. Chaque point de bonus de Force ajouté à un arc augmente son prix de +75 po. Par exemple, un arc court composite (limite de bonus de Force +1) coûte 150 po, tandis qu'un arc court composite (limite de bonus de Force +4) coûte 375 po.

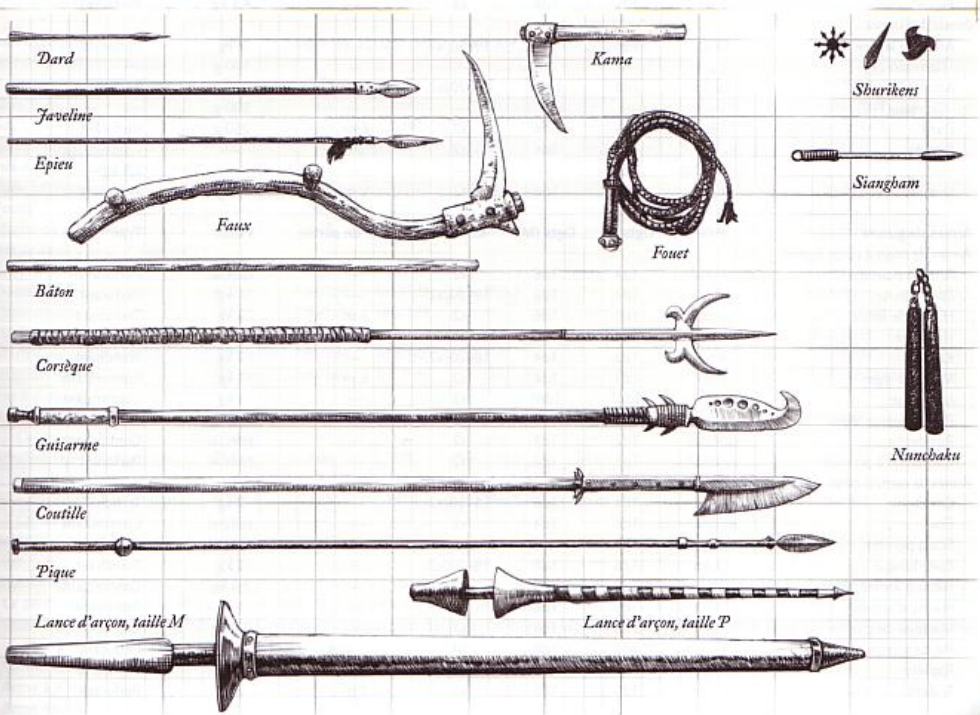
Par exemple, Tordek a un bonus de Force de +2. Avec un arc court composite ordinaire, il n'a aucun modificateur de Force aux dégâts. Pour 150 po, il peut obtenir un arc court composite (limite de bonus de Force +1), ce qui lui permet d'appliquer un bonus de Force de +1 aux dégâts. Pour 225 po, il peut en acheter un qui lui permette d'utiliser l'intégralité de son bonus de Force de +2. Cependant, s'il achetait 300 po un arc court composite (limite de bonus de Force +3), il n'aurait toujours qu'un bonus de Force de +2 aux dégâts et, de plus, un malus de –2 aux jets d'attaque car sa Force est insuffisante pour utiliser l'arc de façon optimale. Un arc composite ne peut octroyer un bonus supérieur à celui du personnage qui l'utilise.

Pour ce qui concerne la formation à leur maniement et les dons similaires, les arcs courts ordinaires et les arcs courts composites (quelle que soit leur limite de bonus de Force) sont considérés comme étant la même arme. Par exemple, les avantages du don Arme de prédilection s'appliquent aux arc courts et aux arcs courts composites.

Arc long. Quelle que soit sa taille, un arc ne peut être utilisé qu'à deux mains. L'arc long, ou grand arc, est trop peu maniable pour que l'on puisse s'en servir à cheval. Un malus de Force s'applique aux jets de dégâts des arcs longs, mais un bonus de Force ne s'applique pas avec un arc long ordinaire (il faut un arc long composite spécial, voir ci-dessous).

Arc long composite. Un arc ne peut être utilisé qu'à deux mains. Un arc long composite peut être utilisé par un cavalier monté. Les arcs composites sont faits de lamelles de corne, de bois ou d'os, et taillés de telle manière qu'ils restent incurvés même quand ils ne sont plus encordés. Tous les arcs composites sont fabriqués pour une certaine valeur de Force (c'est-à-dire un modificateur de Force minimal pour l'utiliser correctement). Si le bonus de Force du personnage est inférieur à celui de l'arc composite, il ne peut l'utiliser efficacement et subit un malus de –2 sur les jets d'attaque. Un arc long composite ordinaire nécessite un modificateur de Force de +0 pour être utilisé avec compétence. Les arcs composites peuvent être fabriqués avec un rang de Force plus élevé, en étant aussi plus difficile à tendre, pour tirer partie d'une valeur de Force au-dessus de la moyenne. Cela permet alors à un personnage d'appliquer son bonus de Force aux jets de dégâts, dans la limite du bonus indiqué pour l'arc. Chaque point de bonus de Force ajouté à un arc augmente son prix de +100 po. Par exemple, un arc long composite (limite de bonus de Force +1) coûte 200 po, tandis qu'un arc long composite (limite de bonus de Force +4) coûte 500 po.

Par exemple, Tordek a un bonus de Force de +2. Avec un arc long composite ordinaire, il n'a aucun modificateur de Force aux dégâts. Pour 200 po, il peut obtenir un arc long composite (limite de bonus de Force +1),



Illus. de L. Grant-West

ce qui lui permet d'appliquer un bonus de Force de +1 aux dégâts. Pour 300 po, il peut en acheter un qui lui permette d'utiliser l'intégralité de son bonus de Force de +2. Cependant, s'il achetait 400 po un arc long composite (limite de bonus de Force +3), il n'aurait toujours qu'un bonus de Force de +2 aux dégâts et, de plus, un malus de –2 aux jets d'attaque car sa Force est insuffisante pour utiliser l'arc de façon optimale. Un arc composite ne peut octroyer un bonus supérieur à celui du personnage qui l'utilise.

Pour ce qui concerne la formation à leur maniement et les dons similaires, les arcs longs ordinaires et les arcs longs composites (quelle que soit leur limite de bonus de Force) sont considérés comme étant la même arme. Par exemple, les avantages du don Arme de prédilection s'appliquent aux arc long et aux arcs longs composites.

Armure à pointes. Une armure garnie de pointes permet d'infliger des dégâts pendant une lutte ou lors d'une attaque à part entière. Voir la section Les armures, plus loin dans ce chapitre.

Attaque à mains nues. Un personnage de taille M inflige 1d3 points de dégâts non-létaux à chaque attaque à mains nues, terme générique pouvant désigner un coup de poing, de pied, de tête, etc. Pour un personnage de taille P, ces dégâts ne sont que de 1d2 points. Un moine ou un personnage possédant le don Science du combat à mains nues peut choisir d'infliger des dégâts létaux ou non-létaux à mains nues, au choix du joueur. Les dégâts infligés par ce type d'attaque sont assimilés à ceux qu'occasionnent les armes pour ce qui est des effets donnant des bonus aux dégâts des armes.

Une attaque à mains nues est toujours considérée comme une arme légère. Le don Attaque en finesse (voir page 89) permet donc d'ajouter son

TABLE 7–5 : ARMES

Armes courantes	Prix	Dgts (P)	Dgts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids[1]	Type[2]
Combat à mains nues							
Attaque à mains nues	—	1d2[3]	1d3[3]	x2	—	—	Contondant
Gantelet	2 po	1d2	1d3	x2	—	500 g	Contondant
Armes de corps à corps légères							
Dague	2 po	1d3	1d4	19–20/x2	3 m	500 g	Perforant ou tranchant
Dague coup-de-poing	2 po	1d3	1d4	x3	—	500 g	Perforant
Gantelet clouté	5 po	1d3	1d4	x2	—	500 g	Perforant
Masse d'armes légère	5 po	1d4	1d6	x2	—	2 kg	Contondant
Serpe	6 po	1d4	1d6	x2	—	1 kg	Tranchant
Armes de corps à corps à une main							
Épieu	1 po	1d4	1d6	x2	6 m	1,5 kg	Perforant
Gourdin	—	1d4	1d6	x2	3 m	1,5 kg	Contondant
Masse d'armes lourde	12 po	1d6	1d8	x2	—	4 kg	Contondant
Morgenstern	8 po	1d6	1d8	x2	—	3 kg	Contondant et perforant
Armes de corps à corps à deux mains							
Bâton[5]	—	1d4/1d4	1d6/1d6	x2	—	2 kg	Contondant
Lance	2 po	1d6	1d8	x3	6 m	3 kg	Perforant
Pique[4]	5 po	1d6	1d8	x3	—	4,5 kg	Perforant
Armes à distance							
Arbalète légère	35 po	1d6	1d8	19–20/x2	24 m	2 kg	Perforant
Carreaux (10)	1 po	—	—	—	—	500 g	—
Arbalète lourde	50 po	1d8	1d10	19–20/x2	36 m	4 kg	Perforant
Carreaux (10)	1 po	—	—	—	—	500 g	—
Dard	5 pa	1d3	1d4	x2	6 m	250 g	Perforant
Fronde	—	1d3	1d4	x2	15 m	—	Contondant
	Billes (10)	1 pa	—	—	—	—	2,5 kg—
Javeline	1 po	1d4	1d6	x2	9 m	1 kg	Perforant

Armes de guerre	Prix	Dgts (P)	Dgts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids[1]	Type[2]
Armes de corps à corps légères							
Arme à pointes	spécial	1d4	1d6	x2	—	spécial	Perforant
Épée courte	10 po	1d4	1d6	19–20/x2	—	1 kg	Perforant
Hache de lancer	8 po	1d4	1d6	x2	3 m	2 kg	Tranchant
Hachette	6 po	1d4	1d6	x3	—	1,5 kg	Tranchant
Kukri	8 po	1d3	1d4	18–20/x2	—	1 kg	Tranchant
Marteau léger	1 po	1d3	1d4	x2	6 m	1 kg	Contondant
Matraque	1 po	1d4[3]	1d6[3]	x2	—	1 kg	Contondant
Pic de guerre léger	4 po	1d3	1d4	x4	—	1,5 kg	Perforant
Rondache	spécial	1d2	1d3	x2	—	spécial	Contondant
Rondache à pointes	spécial	1d3	1d4	x2	—	spécial	Perforant
Armes de corps à corps à une main							
Cimeterre	15 po	1d4	1d6	18–20/x2	—	2 kg	Tranchant
Écu	spécial	1d3	1d4	x2	—	spécial	Contondant
Écu à pointes	spécial	1d4	1d6	x2	—	spécial	Perforant
Épée longue	15 po	1d6	1d8	19–20/x2	—	2 kg	Tranchant
Fléau d'armes léger	8 po	1d6	1d8	x2	—	2,5 kg	Contondant
Hache d'armes	10 po	1d6	1d8	x3	—	3 kg	Tranchant
Marteau de guerre	12 po	1d6	1d8	x3	—	2,5 kg	Contondant
Pic de guerre lourd	8 po	1d4	1d6	x4	—	3 kg	Perforant
Rapière	20 po	1d4	1d6	18–20/x2	—	1 kg	Perforant
Trident	15 po	1d6	1d8	x2	3 m	2 kg	Perforant

bonus de Dextérité au jet d'attaque (à la place du bonus de Force) quand on se bat à mains nues.

Bâton. C'est l'arme de prédilection des voyageurs, paysans, marchands et magiciens. Le bâton est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes, comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère (voir Combat à deux armes, page 154). Une créature maniant cette arme à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double, elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round. On peut l'utiliser en frappant d'une seule des deux extrémités, ce qui permet de mettre à profit la moindre faille dans la défense adverse.

Le bâton est une arme de moine, ce qui lui permet d'utiliser certains de ses pouvoirs lorsqu'il combat à l'aide de cette arme.

Bille de fronde. Elles sont en plomb, ce qui les rend bien plus lourdes que des pierres de même taille. Elles sont vendues par 10 dans une bourse de cuir. Une bille atteignant sa cible n'est pas réutilisable. Si le coup est raté, elle a 50 % de chances de se casser ou de se perdre.

Bolas. Les bolas sont constitués de deux ou trois lourdes boules de bois reliées entre elles par de la corde. Puisque les bolas peuvent s'enrouler autour de la jambe (ou d'un autre membre) de la cible, il est possible de les utiliser pour faire un croc-en-jambe à distance. Même si le personnage échoue dans sa tentative, le croc-en-jambe ne peut se retourner contre lui.

Armes de corps à corps à deux mains							
Cimeterre à deux mains	75 po	1d6	2d4	18–20/x2	—	4 kg	Tranchant
Corsèque[4]	10 po	1d6	2d4	x3	—	6 kg	Perforant
Coutille[4]	8 po	1d8	1d10	x3	—	5 kg	Tranchant
Épée à deux mains	50 po	1d10	2d6	19–20/x2	—	4 kg	Tranchant
Faux	18 po	1d6	2d4	x4	—	5 kg	Perforant ou tranchant
Fléau d'armes lourd	15 po	1d8	1d10	19–20/x2	—	5 kg	Contondant
Grande hache	20 po	1d10	1d12	x3	—	6 kg	Tranchant
Guisarme[4]	9 po	1d6	2d4	x3	—	6 kg	Tranchant
Hallebarde[4]	10 po	1d8	1d10	x3	—	6 kg	Perforant ou tranchant
Lance d'arçon[4]	10 po	1d6	1d8	x3	—	5 kg	Perforant
Massue	5 po	1d8	1d10	x2	—	4 kg	Contondant
Armes à distance							
Arc court	30 po	1d4	1d6	x3	18 m	1 kg	Perforant
Flèches (20)	1 po	—	—	—	—	1,5 kg	—
Arc court composite	75 po	1d4	1d6	x3	21 m	1 kg	Perforant
Flèches (20)	1 po	—	—	—	—	1,5 kg	—
Arc long	75 po	1d6	1d8	x3	30 m	1,5 kg	Perforant
Flèches (20)	1 po	—	—	—	—	1,5 kg	—
Arc long composite	100 po	1d6	1d8	x3	33 m	1,5 kg	Perforant
Flèches (20)	1 po	—	—	—	—	1,5 kg	—

Armes exotiques	Prix	Dgts (P)	Dgts (M)	Critique	Facteur de portée	Poids[1]	Type[2]
Armes de corps à corps légères							
Kama	2 po	1d4	1d6	x2	—	1 kg	Tranchant
Nunchaku	2 po	1d4	1d6	x2	—	1 kg	Contondant
Sai	1 po	1d3	1d4	x2	—	500 g	Contondant
Siangham	3 po	1d4	1d6	x2	—	500 g	Perforant
Armes de corps à corps à une main							
Épée bâtarde	35 po	1d8	1d10	19–20/x2	—	3 kg	Tranchant
Fouet[4]	1 po	1d2[3]	1d3[3]	x2	—	1 kg	Tranchant
Hache de guerre naine	30 po	1d8	1d10	x3	—	4 kg	Tranchant
Armes de corps à corps à deux mains							
Chaîne cloutée[4]	25 po	1d6	2d4	x2	—	5 kg	Perforant
Double-lame[5]	100 po	1d6/1d6	1d8/1d8	19–20/x2	—	5 kg	Tranchant
Fléau double[5]	90 po	1d6/1d6	1d8/1d8	x2	—	5 kg	Contondant
Hache double orque[5]	60 po	1d6/1d6	1d8/1d8	x3	—	7,5 kg	Tranchant
Marteau-piolet gnome[5]	20 po	1d6/1d4	1d8/1d6	x3/x4	—	3 kg	Contondant et perforant
Urgrosh nain[5]	50 po	1d6/1d4	1d8/1d6	x3	—	6 kg	Perforant ou tranchant
Armes à distance							
Arbalète de poing	100 po	1d3	1d4	19–20/x2	9 m	1 kg	Perforant
Carreaux (10)	1 po	—	—	—	—	500 g	—
Arbalète légère à répétition	250 po	1d6	1d8	19–20/x2	24 m	3 kg	Perforant
Carreaux (5)	1 po	—	—	—	—	500 g	—
Arbalète lourde à répétition	400 po	1d8	1d10	19–20/x2	36 m	6 kg	Perforant
Carreaux (5)	1 po	—	—	—	—	500 g	—
Bolas	5 po	1d3[3]	1d4[3]	x2	3 m	1 kg	Contondant
Filet	20 po	—	—	—	3 m	3 kg	—
Shuriken (5)	1 po	1	1d2	x2	3 m	250 g	Perforant

[1] Le poids indiqué est celui d'une arme de taille M. Une arme de taille P pèse deux fois moins et une arme de taille G deux fois plus.
[2] Quand deux types sont donnés, l'arme est des deux types simultanément s'ils sont séparés par « et », ou l'un des deux types choisis par le joueur au moment de l'attaque s'ils sont séparés par « ou ».
[3] L'arme inflige des dégâts non-létaux.
[4] Arme à allonge.
[5] Arme double

Carreau d'arbalète. Utilisé en tant qu'arme de corps à corps, le carreau est une arme légère improvisée (malus de –4 sur les jets d'attaque) qui inflige autant de dégâts qu'une dague de sa taille (crit. x2). Les carreaux sont vendus par 10 (ou 5 seulement pour une arbalète à répétition) dans un carquois de bois. Un carreau atteignant sa cible n'est pas réutilisable. Si le coup est raté, le projectile a 50 % de chances de se casser ou de se perdre.

Chaîne cloutée. La chaîne cloutée est une arme à allonge, qui permet d'attaquer des adversaires se trouvant à 3 mètres de distance. De plus, contrairement aux autres armes de ce type, on peut s'en servir contre un ennemi adjacent.

La chaîne pouvant s'enrouler autour de la jambe (ou d'un autre membre) de la cible, il est possible de l'utiliser pour faire un croc-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

La chaîne cloutée confère également un bonus de +2 au jet d'attaque opposé lorsque l'on tente de désarmer son adversaire (ainsi qu'au jet permettant au personnage de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative).

Le don Attaque en finesse (voir page 89) permet d'ajouter son bonus de Dextérité au jet d'attaque (à la place du bonus de Force) quand on utilise une chaîne cloutée, et cela bien que ce ne soit pas une arme légère.

Cimeterre. La ligne de sa lame courbe améliore son tranchant.

Cimeterre à deux mains. La lame courbe de cette épée améliore d'autant son tranchant.

Corsèque. La corsèque est une arme à allonge, qui permet d'attaquer des adversaires distants de 3 mètres. Par contre, il est impossible de l'utiliser contre un ennemi adjacent.

Il confère un bonus de +2 au jet d'attaque opposé lorsque l'on tente de désarmer son adversaire (ainsi qu'au jet permettant au personnage de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative).

Coutille. La coutille est une arme à allonge, qui permet d'attaquer des adversaires distants de 3 mètres. Par contre, il est impossible de l'utiliser contre un ennemi adjacent.

Dague. La dague est une arme secondaire extrêmement courante. Un personnage qui tente de dissimuler une dague sur sa personne bénéficie d'un bonus de +2 sur son test d'Escamotage (voir la description de cette compétence, page 78).

Dague coup-de-poing. Cette dague permet à l'utilisateur de mettre toute sa force dans chaque coup et de causer des dégâts potentiellement plus importants.

Dard. Un dard est une grosse flèche dotée d'une tête alourdie. Ce n'est ni plus ni moins qu'une petite javeline.

Double-lame. Cette arme étrange est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère (voir Combat à deux armes, page 154). Une créature maniant une double-lame à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double, elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round.

Épée à deux mains. Beaucoup d'aventuriers considèrent l'épée à deux mains, ou espadon, comme l'une des meilleures armes qui soient. Elle est fiable et cause des dégâts conséquents.

Épée bâtarde. L'épée bâtarde est également connue sous le nom étrange d'épée à une main et demie. Elle est trop grande pour être utilisée à une main sans entraînement particulier, ce qui explique qu'elle soit rangée dans la catégorie des armes exotiques. Un personnage peut l'utiliser comme arme de guerre s'il la manie à deux mains.

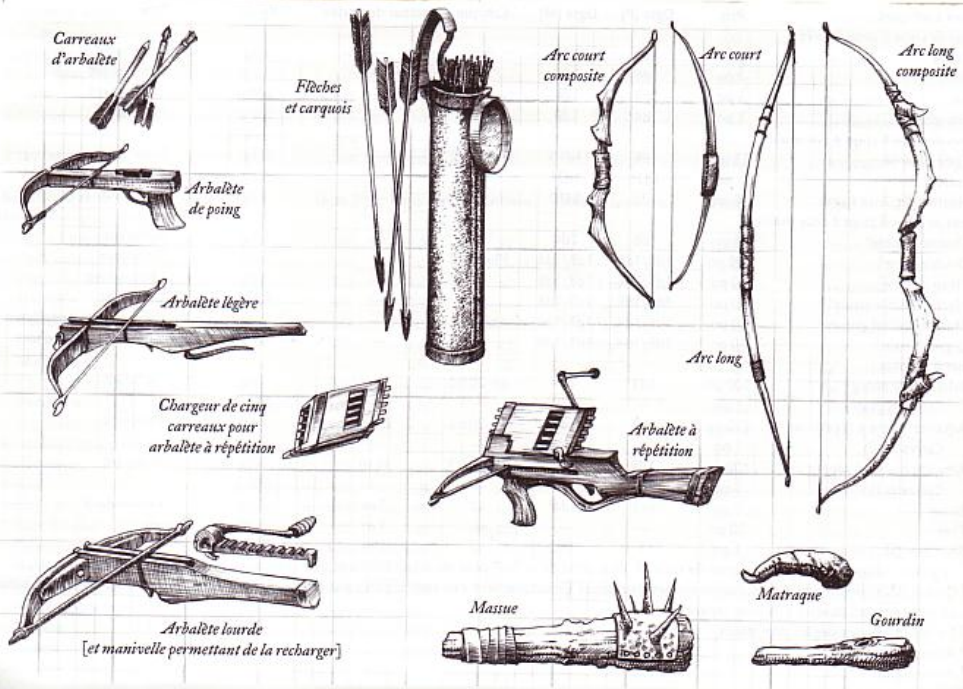
Épée courte. Cette épée sert souvent d'arme secondaire.

Épée longue. Cette arme à lame droite est celle des chevaliers, et plus particulièrement des paladins.

Épieu. La longueur d'un épieu est suffisamment modeste pour s'en servir à une main. Il peut aussi être lancé.

Faux. Cette arme ressemble à l'outil utilisé pour faucher le blé, mais son équilibre montre bien qu'elle a été conçue pour le combat. La forme de sa lame permet de causer des coups terribles avec la pointe, et son tranchant est particulièrement acéré.

À cause de sa forme, une faux permet également de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.



Illus. de L. Grant-West

Filet. Le filet de guerre est garni de barbillons et d'une corde permettant de ramener la proie à soi. On l'utilise pour enchevêtrer l'adversaire.

Pour lancer un filet, on effectue un jet d'attaque de contact à distance. La portée maximale du filet est de 3 mètres. En cas de coup au but, la cible est enchevêtrée, ce qui a les effets suivants : malus de –2 aux jets d'attaque, malus de –4 à la Dextérité, vitesse de déplacement réduite de moitié, impossibilité de charger ou de courir. De plus, si le personnage tient solidement la corde, en remportant un test de Force opposé contre sa victime, cette dernière ne peut pas se déplacer en dehors du périmètre imposé par la longueur de la corde. Si elle tente de jeter un sort, il lui faut d'abord réussir un test de Concentration (DD 15).

La victime peut se libérer en réussissant un test d'Évasion (DD 20), ce qui correspond à une action complexe. Le filet a 5 points de résistance et un test de Force réussi permet de le déchirer (DD 25 ; là encore, il s'agit d'une action complexe).

Le filet ne peut immobiliser que des créatures dont la taille est comprise entre les catégories supérieure et inférieure à celle de son utilisateur. Par exemple, un filet de taille P permet d'enchevêtrer une créature de taille TP, P ou M.

Le filet doit d'abord être replié avant de pouvoir être jeté efficacement. À la première utilisation au cours d'un combat, le jet d'attaque est normal. Par la suite, si le personnage ramène le filet à lui pour le lancer de nouveau, il le fait à –4 au jet d'attaque. Il faut 2 rounds à un personnage formé à son maniement pour replier un filet (sinon 4 rounds).

Fléau d'armes, léger ou lourd. Le fléau d'armes confère un bonus de +2 au jet d'attaque opposé lorsque l'on tente de désarmer son adversaire (ainsi qu'au jet permettant au personnage de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative).

Cette arme permet également de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

Fléau double. Comme son nom l'indique, ce fléau est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes, comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère (voir Combat à deux armes, page 154). Une créature maniant cette arme à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double, elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round.

Le fléau double confère un bonus de +2 au jet d'attaque opposé lorsque l'on tente de désarmer son adversaire (ainsi qu'au jet permettant au personnage de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative).

Enfin, cette arme permet de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

Flèche. Utilisée en tant qu'arme de corps à corps, la flèche est une arme légère improvisée (malus de –4 sur les jets d'attaque) qui inflige autant de dégâts qu'une dague de sa taille. Les flèches sont vendues par 20 dans un carquois de cuir. Une flèche atteignant sa cible n'est pas réutilisable. Si le coup est raté, elle a 50 % de chances de se casser ou de se perdre.

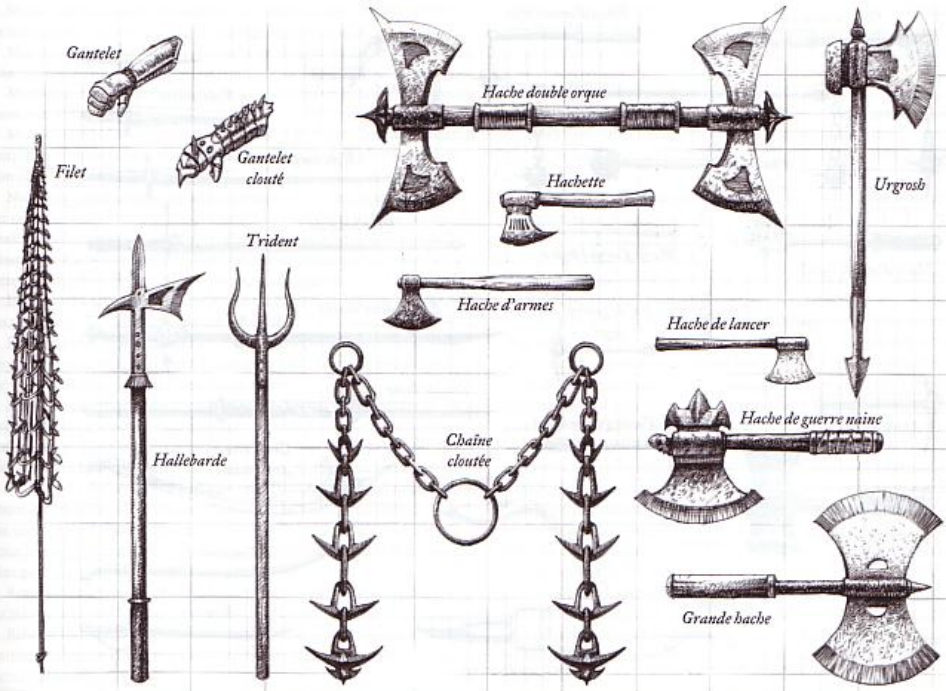
Fouet. Le fouet inflige des dégâts non-létaux. Il est incapable de toucher la moindre créature bénéficiant d'un bonus d'armure de +1 ou plus, ou d'un bonus d'armure naturelle au moins égal à +3. Un fouet est considéré comme une arme à allonge procurant une allonge de 4,5 mètres, mais qui ne permet pas de menacer la zone dans laquelle il permet d'attaquer. De plus, contrairement aux autres armes de ce type, on peut s'en servir contre un ennemi adjacent ou situé à 3 mètres.

Attaquer avec un fouet provoque une attaque d'opportunité, comme pour une arme à distance.

Comme le fouet peut s'enrouler autour de la jambe (ou d'un autre membre) de la cible, il est possible de l'utiliser pour faire un croc-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

Le fouet confère également un bonus de +2 au jet d'attaque opposé lorsque l'on tente de désarmer son adversaire (ainsi qu'au jet permettant au personnage de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative).

Le don Attaque en finesse (voir page 89) permet d'ajouter son bonus de Dextérité au jet d'attaque (à la place du bonus de Force) quand on utilise un fouet, et cela bien que ce ne soit pas une arme légère.



Illus. de L. Grant-West

Fronde. La fronde lance des billes de plomb. Elle ne tire pas aussi loin que l'arbalète et n'est pas aussi puissante que l'arc, mais elle ne coûte rien et une lanière suffit pour s'en créer une. Druides et halfelins l'affectionnent tout particulièrement. Le modificateur de Force d'un personnage s'applique aux jets de dégâts d'une fronde, comme si elle était une arme de jet. Il est possible d'utiliser, mais pas de recharger, une fronde d'une seule main. Recharger une fronde est une action de mouvement qui nécessite deux mains et provoque une attaque d'opportunité.

Il est également possible de lancer des pierres ordinaires avec une fronde, mais ces projectiles sont moins denses et moins profilés que les billes, ce qui réduit leurs dégâts, comme si elles était destinées à des créatures d'une catégorie de taille inférieure (par exemple, 1d3 au lieu de 1d4, ou 1d2 au lieu de 1d3) et leur efficacité (malus de –1 au jet d'attaque).

Gantelet. Ces épais gants de métal protègent les mains de leur porteur et lui permettent d'infliger des dégâts létaux lorsqu'il se bat à coups de poings (au lieu de non-létaux). Un coup de gantelet est par ailleurs considéré comme une attaque à mains nues. Le prix et le poids indiqués concernent un seul gantelet, pas la paire. Les armures intermédiaires et lourdes sont toutes équipées de gantelets, à l'exception de la cuirasse.

Gantelet clouté. Il est impossible d'être désarmé lorsqu'on se bat à coups de gantelets cloutés. Le coût et le poids indiqué s'entendent à l'unité, pas à la paire. Un coup de gantelet clouté est considéré comme une attaque avec arme.

Gourdin. Il est si facile de se tailler un gourdin en bois que cette arme ne coûte rien.

Grande hache. Cette lourde hache est l'une des armes de prédilection des barbares et de tous ceux qui aiment causer des dégâts importants à chaque coup.

Guisarme. La guisarme est une arme à allonge, qui permet d'attaquer des adversaires distants de 3 mètres. Par contre, il est impossible de l'utiliser contre un ennemi adjacent.

Sa lame courbe permet également de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

Hache d'armes. La hache d'armes est l'arme de corps à corps la plus répandue chez les nains.

Hache de guerre naine. Cette lourde hache est trop volumineuse pour être utilisée à une main sans entraînement particulier. Pour les nains, qui connaissent bien cette arme, c'est une arme de guerre. Mais pour les autres races, c'est une arme exotique si elle est maniée à une main, ou une arme de guerre si elle est maniée à deux mains.

Hache de lancer. La hache de lancer est plus légère que la hachette, et comme son nom l'indique, son équilibre la prédispose à être lancée. Les guerriers gnomes s'en servent parfois d'arme de corps à corps et de jet.

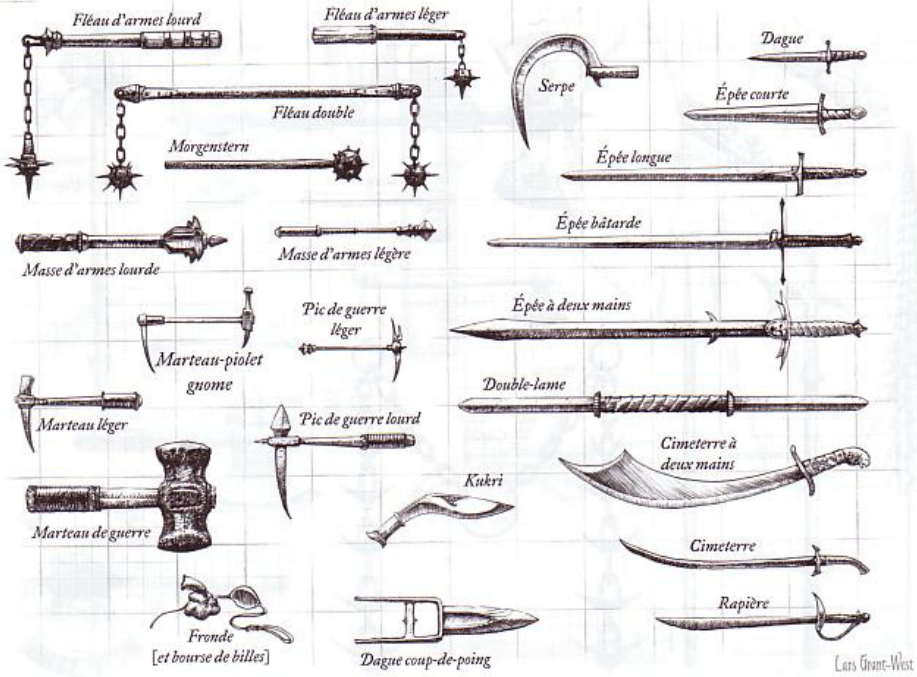
Hache double orque. La hache double orque est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes, comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère (voir Combat à deux armes, page 154). Une créature maniant une hache double orque à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double, elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round. Comme son nom le suggère, la hache double est une arme prisée par les puissants guerriers orques.

Hachette. Les nains aiment utiliser cette petite hache comme arme secondaire.

Hallebarde. En temps normal, on utilise la lame de la hallebarde, semblable à celle d'une hache, mais la pointe qui orne son extrémité peut s'avérer extrêmement efficace pour contrer une charge. À condition d'utiliser une action pour préparer une réception de charge, la hallebarde inflige des dégâts doublés à un adversaire qui charge.

Le crochet opposé de la lame de la hallebarde permet également de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

Javeline. La javeline est une lance souple conçue pour être lancée. On peut s'en servir au corps à corps, mais son efficacité est alors fortement réduite. On considère qu'un personnage l'utilisant de la sorte ne sait pas la manier (–4 au jet d'attaque).



Kama. Le kama est une arme de moine, ce qui lui permet d'utiliser certains de ses pouvoirs lorsqu'il combat à l'aide de cette arme.

À cause de sa forme, un kama permet également de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

Kukri. Cette lourde dague à lame incurvée a son tranchant tourné vers l'intérieur de la lame.

Lance. La lance est l'une des armes les plus simples qui existe. Elle est particulièrement appréciée des druides et des ensorceleurs. On peut la lancer. À condition d'utiliser une action pour préparer une réception de charge, la lance inflige des dégâts doublés à un adversaire qui charge.

Lance d'arçon. Une lance d'arçon, ou de cavalier, cause des dégâts doublés lors d'une charge montée. La lance d'arçon est une arme à allonge, qui permet d'attaquer des adversaires distants de 3 mètres, mais pas ceux adjacents.

Un personnage monté peut tenir une lance à une main.

Marteau léger. Ce petit marteau est suffisamment léger pour être lancé. Les nains l'apprécient tout particulièrement.

Marteau-piolet gnome. Le marteau-piolet est une arme double. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes, comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère (voir Combat à deux armes, page 154). Une créature maniant un marteau-piolet à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double, elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round. La tête du marteau est une arme contondante (critique x3), tandis que le piolet est une arme perforante (critique x4). L'utilisateur peut choisir la tête de son choix comme arme principale, l'autre est alors l'équivalent de l'arme secondaire.

La partie piolet de cette arme permet également de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

Le marteau-piolet est une arme martiale pour les gnomes et exotique pour toutes les autres races.

Marteau de guerre. Cette arme à une main très appréciée des nains est constituée d'un manche à l'extrémité duquel est fixée une lourde tête.

Masse d'armes, légère ou lourde. Une masse d'armes est intégralement en métal, même son manche, ce qui la rend presque incassable.

Massue. Il s'agit d'une version à deux mains du gourdin normal. Sa tête est souvent renforcée à l'aide de clous, de pointes ou de bandes métalliques.

Matraque. La matraque est bien pratique lorsque l'on souhaite seulement assommer son adversaire.

Morgenstern. La morgenstern, ou masse à picots, est une arme toute simple combinant la force d'impact du gourdin et la puissance de pénétration des pointes.

Nunchaku. Le nunchaku est une arme de moine, ce qui lui permet d'utiliser certains de ses pouvoirs lorsqu'il combat à l'aide de cette arme. Le nunchaku confère un bonus de +2 au jet d'attaque opposé lorsque l'on tente de désarmer son adversaire (ainsi qu'au jet permettant au personnage de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative).

Le nunchaku est une arme de moine, ce qui lui permet d'utiliser certains de ses pouvoirs lorsqu'il combat à l'aide de cette arme.

Pic de guerre, léger ou lourd. Le pic est conçu pour concentrer toute l'énergie du coup en un seul point. Il ressemble à une pioche de mineur mais a été spécifiquement conçu comme arme de guerre.

Pique. La pique est une arme à allonge, qui permet d'attaquer des adversaires distants de 3 mètres, mais pas ceux adjacents. À condition d'utiliser une action pour préparer une réception de charge, la pique inflige des dégâts doublés à un adversaire qui charge.

Rapière. Le don Attaque en finesse (voir page 89) permet d'ajouter son bonus de Dextérité au jet d'attaque (à la place du bonus de Force) quand on utilise une rapière destinée à une créature de sa taille, bien que ce ne soit pas une arme légère. Il est impossible de tenir une rapière à deux mains pour multiplier par 1,5 son bonus de Force aux dégâts.

Rondache ou écu. On peut donner des coups de bouclier au lieu de l'utiliser pour se défendre. Voir Les armures, plus loin dans ce chapitre.

Rondache ou écu à pointes. On peut donner des coups de bouclier à pointes au lieu de l'utiliser pour se défendre. Voir Les armures, plus loin dans ce chapitre.

Sai. Les longues protubérances du sai ont pour fonction d'aider à coincer l'arme d'un adversaire et à le désarmer. Il confère un bonus de +4 au jet d'attaque opposé lorsque l'on tente de désarmer son adversaire (ainsi qu'au jet permettant au personnage de ne pas se retrouver lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative).

Le sai est une arme de moine, ce qui lui permet d'utiliser certains de ses pouvoirs lorsqu'il combat à l'aide de cette arme.

Serpe. Cette serpe ressemble à celle dont on se sert pour couper les branchages, mais sa lame renforcée en fait une arme de guerre très convenable. Elle est très appréciée des druides et de tous ceux qui aiment les armes pouvant passer inaperçues.

À cause de sa forme, une serpe permet également de tenter des crocs-en-jambe. Si le personnage échoue dans sa tentative, il peut lâcher son arme pour éviter que le croc-en-jambe ne se retourne contre lui.

Shuriken. Le shuriken est une arme de moine, ce qui lui permet d'utiliser certains de ses pouvoirs lorsqu'il combat à l'aide de cette arme. Un shuriken ne peut servir au corps à corps.

Bien qu'ils soient des armes de jet, les shurikens sont considérés comme des munitions pour ce qui est de les dégainer, d'en fabriquer des versions de maîtres ou spéciales (voir Armes de maître, ci-dessous) et sur les chances de les perdre une fois lancés.

Siangham. Le siangham est une arme de moine, ce qui lui permet d'utiliser certains de ses pouvoirs lorsqu'il combat à l'aide de cette arme. Un siangham ne peut servir au corps à corps.

Trident. Cette arme perforante à trois pointes peut être jetée de la même manière qu'un épieu ou une lance, mais son facteur de portée est moindre en raison d'une forme non aérodynamique. À condition d'utiliser une action pour préparer une réception de charge, le trident inflige des dégâts doublés à un adversaire qui charge.

Urgrosh nain. Cette arme double d'origine naine reste très prisée chez les guerriers de cette race. Il est possible de s'en servir comme si l'on se battait avec deux armes mais, dans ce cas, le personnage encourt les malus habituels du combat à deux armes, comme s'il utilisait une arme à une main et une arme légère (voir Combat à deux armes, page 154). Une créature maniant un urgrosh à une main ne peut pas s'en servir comme d'une arme double, elle doit choisir l'une des deux têtes et s'y tenir pour le round. La tête de hache de l'urgrosh est une arme tranchante (critique x3), tandis que sa pointe est une arme perforante (critique x3). L'utilisateur peut choisir la tête de son choix comme arme principale ; l'autre est alors l'équivalent de l'arme secondaire.

À condition d'utiliser une action pour préparer une réception de charge, l'urgrosh nain inflige des dégâts doublés à un adversaire qui charge. Quand on utilise un urgrosh pour une réception de charge, c'est la pointe de l'arme qui inflige les dégâts.

L'urgrosh est également appelé hache-lance. L'urgrosh est une arme martiale pour les nains et exotique pour toutes les autres races.

LES ARMES DE MAÎTRE

Une arme de maître est un objet de qualité exceptionnelle, qui confère un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque.

On ne peut pas transformer une arme existante en arme de maître ; elle doit avoir été fabriquée en tant que telle (voir la compétence Artisanat, page 68). Une arme de maître coûte 300 po de plus qu'une arme identique, mais de qualité ordinaire. Dans le cas des munitions, comme les flèches, le surcoût n'est que de 6 po la pièce. Dans le cas des armes doubles, le surcoût est doublé, soit 600 po. Par exemple, une épée bâtarde de maître coûte 335 po, tandis qu'un lot de 10 flèches de maître coûte 70 po.

Les munitions de maître sont toujours inutilisables (détruites) après avoir été tirées. Le bonus d'altération d'une munition ne se cumule pas avec l'éventuel bonus d'altération de l'arme à projectile où elle est placée.

Toutes les armes magiques sont aussi des armes de maître. Le bonus d'altération dû à la qualité de l'arme ne se cumule pas avec le bonus d'altération octroyé par la magie de l'arme.

Bien que certaines armures et boucliers (comme un écu à pointes) puissent servir d'armes, il est impossible d'en fabriquer une version de maître qui confère un bonus d'altération aux jets d'attaque. Les armures et boucliers de maîtres bénéficient plutôt d'une réduction du malus d'armure aux tests.

LES ARMURES

L'armure confère une certaine protection, mais souvent au détriment de la mobilité. Les différents modèles sont recensés par la Table 7–6 : armures et boucliers. Les informations de cette table concernent les armures de taille M. Le temps qu'il faut pour enfiler ou ôter une armure dépend de son type (voir Table 7–7).

ATTRIBUTS DES ARMURES

L'armure portée par un personnage n'est pas seule à déterminer son apparence, mais elle constitue un grand pas dans ce sens. En fonction de sa classe, le personnage peut avoir été formé au port de certaines armures (ou de toutes) et au maniement des boucliers. Chaque classe a généralement un type d'armure de prédilection, mais il est possible de s'équiper plus lourdement en choisissant l'un des dons de Port d'armure (voir page 99).

Les armures et les boucliers peuvent être endommagés par certaines attaques (voir Destruction, page 156 et Frapper un objet, page 165).

Lorsque vous choisissez votre armure, gardez bien les facteurs suivants à l'esprit (ils apparaissent en tête de colonnes de la Table 7–6 : armures et boucliers).

Prix. Le prix de l'armure pour une créature humanoïde de taille P ou M. Pour les autres créatures, voir l'encart Armure pour les créatures inhabituelles.

Bonus d'armure/de bouclier. Les armures confèrent un bonus d'armure à la CA et les boucliers confèrent un bonus de bouclier à la CA. Ce nombre représente la qualité de la protection fournie par l'armure ou le bouclier. Le bonus d'armure d'une armure manufacturée ne se cumule pas avec les autres effets ou objets procurant eux aussi un bonus d'armure, comme le sort *armure de mage* ou des *bracelets d'armure*. De même, le bonus de bouclier d'un bouclier manufacturé ne se cumule pas avec les autres effets qui confèrent un bonus de bouclier, comme le sort *bouclier*.

Bonus de Dextérité maximal. Ce chiffre est le bonus de Dextérité maximal à la CA que l'armure autorise. En effet, les armures lourdes restreignent la mobilité de leur porteur, ce qui réduit d'autant sa capacité à esquiver les coups. Par exemple, la cotte de mailles permet seulement un bonus de Dextérité de +2. Un personnage ayant 18 dans cette caractéristique a normalement droit à un bonus de +4, mais ce dernier tombe à +2 s'il revêt une cotte de mailles. Sans autre modificateur, sa CA sera donc égale à 17 (10 de base +5 d'armure +2 de Dex = 17). Cette limite n'affecte aucun des autres facteurs liés à la Dextérité, tel que les jets de Réflexes et les tests de compétences associées à la Dextérité.

Même si le bonus de Dextérité du personnage tombe à 0 à cause d'une armure, on considère qu'il l'a toujours (autrement dit, ce n'est pas parce qu'un personnage porte une armure à plaques qu'un roublard pourra lui porter une attaque sournoise).

L'encombrement d'un personnage (le poids de son équipement) peut lui aussi limiter le bonus de Dextérité qu'il peut appliquer à sa classe d'armure, voir Le poids de l'armure, page 161.

Bouclier. Les boucliers n'affectent en rien le bonus de Dextérité maximal, à l'exception du pavois.

Malus d'armure aux tests. Toute armure plus lourde que celle de cuir rend plus difficile l'utilisation de certaines compétences. Le malus d'armure aux tests s'applique aux tests de compétence suivants : Acrobaties, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Escalade, Escamotage, Évasion et Saut. Le double du malus d'armure aux tests s'applique aux tests de Natation. Certains personnages acceptent cette restriction sans sourciller, mais elle peut s'avérer problématique pour d'autres. C'est en particulier le cas du barbare, qui doit décider si bénéficier d'une meilleure CA vaut la peine d'amoindrir ses compétences. L'encombrement d'un personnage (le poids de son équipement, armure comprise) peut lui aussi imposer un malus d'armure aux tests, voir Le poids de l'armure, page 161.

Bouclier. Si le personnage utilise également un bouclier, les deux malus d'armure aux tests s'additionnent.

Absence de formation au port de l'armure. Si le personnage a revêtu une armure au port de laquelle il n'est pas formé, ou s'il porte un bouclier au maniement duquel il n'est pas formé, le malus d'armure aux tests de l'armure ou du bouclier s'applique à tous ses jets d'attaque et aux tests de caractéristique ou de compétence associées à la Force ou à la Dextérité. Le malus pour une absence de formation au port d'une armure se cumule avec celui d'une absence de formation au maniement du bouclier.

Dormir en armure. Tout personnage dormant sans retirer une armure intermédiaire ou lourde se réveille automatiquement fatigué. Il subit alors un malus de –2 à ses tests de Force et de Dextérité et se retrouve dans l'incapacité de charger ou de courir. Dormir en portant une armure légère ne cause aucun problème.

Risque d'échec des sorts profanes. L'armure gêne les gestes qu'il convient d'effectuer pour lancer des sorts de magie profane à composante gestuelle. Les pratiquants de ce type de magie risquent de voir leurs sorts échouer s'ils revêtent une armure, ce qui explique qu'ensorceleurs et magiciens préfèrent généralement s'en passer. Les bardes peuvent porter une armure légère sans encourir le risque de voir leurs sorts de magie bardique échouer.

Lancer des sorts de magie profane en armure. Lorsqu'un personnage tente de jeter un tel sort alors qu'il porte une armure, il lui faut souvent effectuer un jet d'échec de sort. La Table 7–6 indique le risque d'échec au cours de l'incantation. S'il s'agit d'un sort sans composante gestuelle, le personnage peut toutefois le lancer sans risque d'échec.

Bouclier. Si le personnage utilise à la fois une armure et un bouclier, additionnez les deux pourcentages indiqués pour connaître le risque d'échec des sorts profanes.

Vitesse de déplacement. Les armures lourdes ou intermédiaires ralentissent celui qui les porte. Certes, mieux vaut être lent et en vie que rapide et mort, mais pouvoir se déplacer est souvent bien utile. La Table 7–6 communique la vitesse de déplacement que permet chaque armure. Sans armure, humains, elfes, demi-elfes et demi-orques se déplacent de 9 mètres. Ils utilisent la première colonne. Nains, gnomes et halfelins vont moins vite, même sans armure (6 mètres). Eux se réfèrent à la seconde colonne. Cependant, la vitesse des nains est toujours de 6 mètres, même s'ils portent une armure ou une charge intermédiaire ou lourde.

Bouclier. Un éventuel bouclier n'influe pas sur la vitesse de déplacement.

Poids. Le poids de l'armure. Pour un personnage de taille P, il convient de le diviser par deux, et pour un personnage de taille G, de le multiplier par deux.

ENFILER OU ÔTER SON ARMURE

Le temps nécessaire pour enfiler une armure dépend de la catégorie à laquelle elle appartient (voir Table 7–7).

Enfiler. Cette colonne indique combien de temps il faut pour revêtir l'armure (1 minute correspond à 10 rounds). Préparer un bouclier consiste à l'attacher sur le bras, et ne nécessite qu'une action de mouvement.

Enfiler à la hâte. Cette colonne indique le temps nécessaire pour enfiler son armure sans perdre de temps. L'armure est alors forcément mal ajustée, ce qui la rend moins efficace d'un point, tant pour la CA que pour le malus d'armure aux tests. Par exemple, si Tordek revêt son armure d'écailles à la hâte, cela ne lui prend qu'une minute (10 rounds). Par contre, l'armure ne lui confère qu'un bonus de +3 à la CA (au lieu de +4) et le malus qui lui est assorti s'élève à –5 (au lieu de –4).

Ôter. Cette colonne indique combien de temps il faut pour enlever son armure, ce qui est particulièrement important quand on se noie (voir le *Guide du Maître*). Pour détacher un bouclier, il faut le dégager du bras et le lâcher, ce qui requiert une action de mouvement.

DESCRIPTION DES ARMURES

Les armures de la Table 7–6 sont décrites ci-dessous par ordre alphabétique :

Armure à plaques. Il s'agit d'une cotte de mailles à laquelle on a ajouté plusieurs plaques métalliques (une cuirasse, des spalières, des cubitières, des tassettes et des jambières) pour couvrir les parties vitales. Boucles et lanières répartissent le poids au mieux, mais cette armure, également appelée demi-harnois, reste moins ajustée qu'un harnois complet. Des gantelets sont inclus.

Armure d'écailles. Cette tunique et ces jambières en cuir (auxquelles on ajoute parfois un kilt) sont couvertes de pièces métalliques se chevauchant à la manière des écailles d'un poisson, d'où le nom populaire de cette armure (son appellation exacte est broigne maclée). Des gantelets sont inclus.

Armure de cuir. La cuirasse et les épaulières de cette armure sont en cuir renforcé par un passage dans l'huile bouillante, d'où son nom de cuirie. Le reste est en cuir plus souple, et donc permettant le mouvement.

Armure de cuir cloutée. Cette armure est obtenue à partir d'un cuir épais mais souple (non rigide, contrairement à celui de l'armure de cuir simple), renforcé à l'aide de clous à large tête ronde ou pyramidale. Son nom exact est broigne cloutée.

Table 7–6 : armures et boucliers

Armure	Prix	Bonus d'armure/ de bouclier	Bonus de Dex maximal	Malus d'armure aux tests	Risque d'échec des sorts profanes	Vitesse (9 m)	Vitesse (6 m)	Poids[1]
Armure légère								
Armure matelassée	5 po	+1	+8	0	5 %	9 m	6 m	5 kg
Armure de cuir	10 po	+2	+6	0	10 %	9 m	6 m	7,5 kg
Armure de cuir cloutée	25 po	+3	+5	–1	15 %	9 m	6 m	10 kg
Chemise de mailles	100 po	+4	+4	–2	20 %	9 m	6 m	12,5 kg
Armures intermédiaires								
Armure de peau	15 po	+3	+4	–3	20 %	6 m	4,50 m	12,5 kg
Armure d'écailles	50 po	+4	+3	–4	25 %	6 m	4,50 m	15 kg
Cotte de mailles	150 po	+5	+2	–5	30 %	6 m	4,50 m	20 kg
Cuirasse	200 po	+5	+3	–4	25 %	6 m	4,50 m	15 kg
Armures lourdes								
Clibanion	200 po	+6	+0	–7	40 %	6 m[2]	4,50 m[2]	22,5 kg
Crevice	250 po	+6	+1	–6	35 %	6 m[2]	4,50 m[2]	17,5 kg
Armure à plaques	600 po	+7	+0	–7	40 %	6 m[2]	4,50 m[2]	25 kg
Harnois	1 500 po	+8	+1	–6	35 %	6 m[2]	4,50 m[2]	25 kg
Boucliers								
Targe	15 po	+1	—	–1	5 %	—	—	2,5 kg
Rondache en bois	3 po	+1	—	–1	5 %	—	—	2,5 kg
Rondache en acier	9 po	+1	—	–1	5 %	—	—	3 kg
Écu en bois	7 po	+2	—	–2	15 %	—	—	5 kg
Écu en acier	20 po	+2	—	–2	15 %	—	—	7,5 kg
Pavois	30 po	+4[3]	+2	–10	50 %	—	—	22,5 kg
Suppléments								
Pointes pour armure	+50 po	—	—	—	—	—	—	+5 kg
Gantelet d'armes[4]	8 po	—	—	Spécial	[4]	—	—	+2,5 kg
Pointes pour bouclier	+10 po	—	—	—	—	—	—	+2,5 kg

[1] Le poids indiqué concerne les armures faites pour les personnages de taille M. Les armures destinées aux personnages de taille P pèsent deux fois moins lourd, et celles destinées aux personnages de taille G pèsent deux fois plus lourd.
[2] Quand on court en armure lourde, la vitesse de déplacement est multipliée par trois et non par quatre.
[3] Le pavois permet aussi de se mettre à couvert, voir sa description.
[4] Empêche de jeter les sorts à composante gestuelle avec cette main.

Armure de peau. Cette armure, également appelée buffletin, est faite de plusieurs couches de peaux d'animaux. Très rigide, elle restreint le mouvement. Elle est appréciée des druides, qui ne portent que des armures non métalliques.

Armure matelassée. Cette armure, également appelée gambison, est obtenue à partir de plusieurs épaisseurs de tissu rembourrées de laine brute. Inconfortable par temps chaud, elle peut être infestée de puces ou de poux. De plus, la transpiration ou la saleté risquent de la faire pourrir.

Rondache en bois ou en acier. On fixe le bouclier à son avant-bras et on le maintient en place avec la main. Le poids raisonnable de ce bouclier rond permet de se servir de la main occupée pour tenir autre chose (mais pas pour utiliser une arme).

Armures pour créatures inhabituelles

Les armures pour créatures particulièrement grandes, extrêmement petites ou non-humanoïdes ont un poids et un coût différents de ceux indiqués par la Table 7–6 : armures et boucliers. Référez-vous à la ligne adéquate sur la table suivante, et appliquez les multiplicateurs au coût et au poids de l'armure en question.

Taille	Humanoïde Prix	Humanoïde Poids	Non-humanoïde Prix	Non-humanoïde Poids
Jusqu'à très petite (TP)[1]	x1/2	x1/10	x1	x1/10
Petite (P)	x1	x1/2	x2	x1/2
Moyenne (M)	x1	x1	x2	x1
Grande (G)	x2	x2	x4	x2
Très grande (TG)	x4	x5	x8	x5
Gigantesque (Gig)	x8	x8	x16	x8
Colossale (C)	x16	x12	x32	x12

[1] Le bonus d'armure est réduit de moitié.

Table 7–7 : enfiler ou ôter son armure

Armure	Enfiler	Enfiler à la hâte	Ôter
Bouclier (tous)	1 action de mouvement	sans objet	1 action de mouvement
Armure matelassée, de cuir, de cuir cloutée, de peau ou chemise de mailles	1 minute	5 rounds	1 minute[1]
Cuirasse, armure d'écailles, de mailles, clibanion ou crevice	4 minutes[1]	1 minute	1 minute[1]
Armure à plaques ou harnois	4 minutes[2]	4 minutes[1]	1d4+1 minutes[1]

[1] En cas d'assistance, ce temps est divisé par deux. Un personnage ne faisant rien d'autre peut aider un ou deux compagnons si ces derniers sont adjacents. Il est impossible de s'aider mutuellement à revêtir une armure (du moins, en même temps).
[2] Une assistance extérieure est nécessaire pour bien ajuster cette armure, sans quoi elle ne peut qu'être enfilée à la hâte.

Bois ou acier. Qu'elles soient en bois ou en acier, les rondaches confèrent la même protection, mais elles réagissent différemment à certains types d'attaques (comme *distorsion du bois* ou *métal brûlant*).

Coup de bouclier. Il est possible de frapper ses adversaires à coups de rondache, auquel cas elle est utilisée comme une arme secondaire. Les dégâts infligés sont indiqués sur la Table 7–5 : armes. Utilisée de cette façon, la rondache est considérée comme une arme de guerre contondante, et compte comme une arme légère. Quiconque se sert de sa rondache comme d'une arme perd le bonus qu'elle confère à la CA jusqu'à son prochain tour de jeu. Le bonus d'altération d'une rondache magique ne s'applique pas lors d'un coup de bouclier, mais il est possible de faire d'une rondache une arme magique à part entière.

Chemise de mailles. La chemise de mailles protège le torse, et laisse libres les bras et les jambes. Une tunique molletonnée réduit les frottements et amortit l'impact des coups. Un petit casque en fer est inclus.

Clibanion. Le clibanion est une armure constituée de fines lamelles de métal verticales, fixées par des rivets sur une tunique en cuir portée sur un rembourrage en tissu. Les articulations sont protégées par des mailles, plus flexibles. Des gantelets sont inclus.

Cotte de mailles. Cette armure est constituée d'un assemblage d'anneaux métalliques. On la porte sur une tunique matelassée pour réduire les frottements et amortir l'impact des coups. Les parties vitales sont protégées par plusieurs épaisseurs de mailles. La majorité du poids de la cotte repose sur les épaules, ce qui la rend inconfortable à porter longtemps. Des gantelets sont inclus.

Crevice. Cette armure est constituée de lames de métal qui se chevauchent sur une armature de cuir et de mailles. Le métal protège les parties vitales, tandis que les articulations, uniquement recouvertes de cuir et de mailles, laissent une certaine liberté de mouvement. Boucles et lanières répartissent le poids au mieux. Des gantelets sont inclus.

Cuirasse. La cuirasse protège la poitrine et le dos. Elle s'accompagne d'un casque et de jambières, qui se fixent sur les mollets. Une tunique ou un kilt de cuir clouté protège les cuisses sans trop restreindre les possibilités de déplacement.

Écu en bois ou en acier. On fixe un écu à son avant-bras et on le maintient en place avec la main. Ce bouclier est trop lourd pour que la main occupée puisse tenir quoi que ce soit.

Bois ou acier. Qu'ils soient en bois ou en acier, les écus confèrent la même protection, mais ils réagissent différemment à certains types d'attaques (comme *distorsion du bois* ou *métal brûlant*).

Coup de bouclier. Il est possible de frapper ses adversaires à coups d'écu, auquel cas il est utilisé comme une arme secondaire. Les dégâts infligés sont indiqués sur la Table 7–5 : armes. Utilisé de cette façon, l'écu est considéré comme une arme de guerre contondante, et compte comme une arme à une main. Quiconque se sert de son écu comme d'une arme perd le bonus qu'il confère à la CA jusqu'à son prochain tour de jeu. Le bonus d'altération d'un écu magique ne s'applique pas lors d'un coup de bouclier, mais il est possible de faire d'un écu une arme magique à part entière.

Gantelet d'armes (ou gantelet à fixations). Ce gantelet métallique est équipé de courtes chaînes et de lanières permettant à l'utilisateur d'accrocher son arme, de manière à bien la garder en main. Ce système confère un bonus de +10 aux jets pour résister au désarmement. Attacher son arme (ou, au contraire, la détacher) constitue une action complexe donnant lieu à une attaque d'opportunité. Le prix indiqué s'entend pour un gantelet seulement et le poids mentionné ne s'applique que si le personnage porte une cuirasse, une armure légère ou pas d'armure du tout. Sinon, le gantelet d'armes remplace tout simplement un des gantelets intégrés à l'armure (compris dans le poids).

Tant que les fixations du gantelet sont attachées, la main qui se trouve à l'intérieur ne peut plus servir à jeter des sorts à composante gestuelle ou à utiliser des compétences (le personnage peut tout de même lancer des sorts à composante gestuelle si son autre main reste libre).

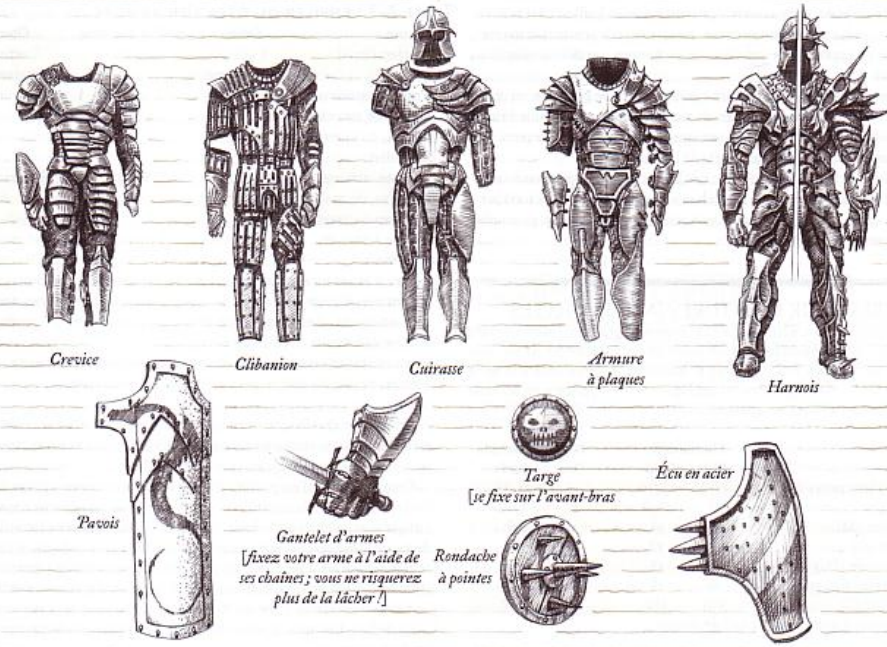
Tout comme les autres gantelets, le gantelet d'armes permet d'infliger des dégâts létaux (au lieu de dégâts non-létaux) quand on se bat à coups de poings.

Harnois. Cette armure se compose de plaques de métal conformées à la morphologie de l'utilisateur et fixées les unes aux autres à l'aide de rivets. Elle inclut des gantelets, des bottes en cuir épais, un heaume (casque à visière) et une épaisse tunique rembourrée sur laquelle elle se porte. Boucles et lanières répartissent harmonieusement le poids des plaques, avec pour conséquence que le harnois offre une plus grande liberté de mouvement que la clibanion, même si cette dernière pèse moins lourd. Chaque harnois doit être adapté aux mensurations de son porteur par un maître artisan. Il est possible de modifier la taille d'un harnois trouvé ou pris à l'ennemi pour 200–800 po (2d4 x 100).

Le vrai nom de cette armure est harnois complet.

Pavois. Cet énorme bouclier en bois est presque aussi grand que son utilisateur. Dans la plupart des situations, il confère le bonus de bouclier indiqué à la CA. Il peut cependant aussi servir d'abri total, à condition de sacrifier toutes ses attaques. Le pavois ne protège pas contre les sorts ciblés, car le jeteur de sorts n'a qu'à viser le bouclier pour être sûr d'atteindre le personnage. On ne peut pas donner de coups de bouclier avec un pavois et la main qui le tient ne peut être utilisée pour autre chose.

L'utilisation d'un pavois en combat impose un malus de –2 sur les jets d'attaque à cause de l'encombrement du bouclier.



Pointes pour armure. Il est possible d'ajouter des pointes à son armure, grâce auxquelles on peut infliger des dégâts perforant supplémentaires (critique x2) sur un test de lutte réussi lorsque l'on agrippe un adversaire. Les pointes sont considérées comme des armes de guerre. Si le personnage n'est pas formé à leur maniement, il subit un malus de –4 à son test de lutte. Il est également possible de se servir des pointes pour délivrer une attaque normale (ou secondaire), auquel cas elles comptent comme des armes légères. (Il est impossible de porter deux attaques secondaires lors du même round, même si elles proviennent de sources distinctes, comme une armure à pointes et une dague dans la main non directrice.)

Le bonus d'altération d'une armure n'augmente en rien l'efficacité des pointes, mais on peut en faire une arme magique séparée.

Pointes pour bouclier. Quand on les ajoute à une rondache ou un écu, ces pointes le transforment en arme de guerre perforante et augmentent les dégâts infligés par un coup de bouclier (voir la Table 7–5). On ne peut pas garnir une targe ou un pavois de pointes. Les dégâts (et leur type) exceptés, les coups de bouclier s'exécutent comme indiqué pour une rondache ou un écu. Le bonus d'altération d'un écu ou d'une rondache magique n'augmente en rien l'efficacité des pointes, mais on peut en faire une arme magique séparée.

Rondache en bois ou en acier. On fixe le bouclier à son avant-bras et on le maintient en place avec la main. Le poids raisonnable de ce bouclier rond permet de se servir de la main occupée pour tenir autre chose (mais pas pour utiliser une arme).

Bois ou acier. Qu'elles soient en bois ou en acier, les rondaches confèrent la même protection, mais elles réagissent différemment à certains types d'attaques (comme *distorsion du bois* ou *métal brûlant*).

Coup de bouclier. Il est possible de frapper ses adversaires à coups de rondache, auquel cas elle est utilisée comme une arme secondaire. Les dégâts infligés sont indiqués sur la Table 7–5 : armes. Utilisée de cette façon, la rondache est considérée comme une arme de guerre contondante, et compte comme une arme légère. Quiconque se sert de sa rondache comme d'une arme perd le bonus qu'elle confère à la CA jusqu'à son prochain tour de jeu. Le bonus d'altération d'une rondache magique ne s'applique pas lors d'un coup de bouclier, mais il est possible de faire d'une rondache une arme magique à part entière.

Targe. Ce petit bouclier en acier se fixe à l'avant-bras, laissant la main est libre. On peut donc le porter et tirer à l'arc ou à l'arbalète sans malus. On peut aussi tenir une arme, que ce soit une arme secondaire ou la moitié d'une arme à deux mains, mais le poids supplémentaire au niveau de l'avant-bras impose un malus de –1 sur les jets d'attaque. Ce malus se cumule éventuellement à celui que cause le fait de combattre avec deux armes. Dans tous les cas, un personnage utilisant une arme dans la main de son bras de bouclier ne bénéficie pas du bonus de la targe à la CA.

Il est impossible de donner un coup de bouclier avec une targe.

ARMURE DE MAÎTRE

Au même titre que les armes, on peut acheter ou fabriquer des versions de maître des armures et des boucliers. Ces objets de qualité exceptionnelle fonctionnent comme leurs pendants ordinaires, si ce n'est que le malus d'armure aux tests qu'ils imposent est réduit de 1 point. Par exemple, une chemise de mailles de maître impose un malus d'armure aux tests de –1, au lieu de –2 pour une chemise de mailles normale.

Une armure ou un bouclier de maître coûte 150 po de plus qu'un objet identique, mais de qualité moyenne. Une chemise de mailles de maître coûte par exemple 250 po.

Le fait qu'une armure ou un bouclier soit de qualité supérieure ne confère jamais de bonus aux jets d'attaque ou de dégâts, même si l'objet est utilisé comme une arme (par exemple, en y ajoutant des pointes).

Tous les armures et boucliers magiques sont aussi des objets de maître.

On ne peut pas transformer une armure ou un bouclier existant en objet de maître, il doit avoir été fabriqué en tant que tel (voir la compétence Artisanat, page 68).

MARCHANDISES ET SERVICES

Bien sûr, les aventuriers ont besoin de plus d'équipement que des armes et des armures. La Table 7–8 contient les prix et les poids de douzaines d'autres articles, ainsi que le prix de différents services dont ils peuvent avoir besoin.

Armure matelassée

Armure de cuir [disponible telle quelle ou cloutée]

Armure de peau

Armure d'écailles

Cotte de mailles

Chemise de mailles

Cotte de mailles, détail

Armure d'écailles, détail

Lars Grant-West

MATÉRIEL D'AVENTURIER

Les aventuriers doivent faire face à de nombreux périls et un équipement adapté peut parfois faire la différence entre la vie et la mort. La plupart des articles qui suivent peuvent se révéler pratiques pour tout le monde, sans considération de classe ou de compétences particulières.

Certains des objets de la Table 7–8 : marchandises et services, page 128 et destinés aux aventuriers sont décrits ci-dessous. Pour les articles qui s'accompagnent d'une valeur de solidité et de points de résistance, voir Frapper un objet, page 165.

Bélier portable. Ce bout de bois à l'extrémité en fer est l'ustensile rêvé pour enfoncer une porte récalcitrante. Non seulement il confère un bonus de circonstances de +2 au jet de Force, mais il permet au personnage de se faire aider d'un compagnon, ce qui ajoute encore 2 à son bonus (voir Casser un objet, page 167).

Bougie. Une bougie éclaire une zone de 1,50 mètre de rayon et brûle pendant 1 heure. Voir les règles sur l'illumination, page 164.

Cadenas. Un cadenas s'ouvre ou se ferme à l'aide d'une large clé. Le degré de difficulté (DD) nécessaire pour lui faire entendre raison à l'aide de la compétence Crochetage dépend de la qualité du cadenas : très simple (DD 20), moyen (DD 25), bon (DD 30) ou excellent (DD 40).

Chaîne. Une chaîne a une valeur de solidité de 10 et 5 points de résistance. On peut la casser en réussissant un test de Force (DD 26).

Chausse-trappes. Les chausse-trappes sont de petites billes métalliques dotées de quatre pointes équidistantes, de telle manière qu'il y en a toujours une dirigée vers le haut. On les éparpille sur le sol, dans l'espoir que l'adversaire marchera dessus, ou du moins qu'il sera forcé de ralentir pour les éviter. Une bourse de chausse-trappes couvre un carré de 1,50 mètre de côté.

Chaque fois qu'une créature entre dans une zone couverte de chausse-trappes (ou passe un round à combattre en un tel endroit), elle court le risque de marcher sur l'une des pointes. Le jet d'attaque des chausse-trappes (bonus de base à l'attaque +0) ne prend en compte ni le bonus d'armure, ni le bonus de bouclier, ni le bonus de parade de la créature (ce dernier permet de détourner les attaques, mais il n'empêche pas de toucher quelque chose de dangereux). Si la créature porte des chaussures, des bottes ou autre, elle bénéficie d'un bonus de +2 à sa CA. Si les chausse-trappes « touchent », la créature a marché sur l'une d'elles. La pointe lui inflige 1 point de dégâts et cette plaie à la plante du pied réduit par la suite de moitié sa vitesse de déplacement. Cette pénalité se prolonge un jour durant, à moins que le blessé ne soit soigné par la compétence Premiers secours (DD 15) ou ne soit guéri d'au moins 1 point par magie. Une créature en train de courir ou de charger doit immédiatement s'arrêter si elle marche sur une chausse-trappe. Par contre, si elle ralentit suffisamment sa vitesse de déplacement (à la moitié de sa valeur normale), elle peut négocier la zone piégée sans encombre.

C'est au MD de déterminer l'efficacité des chausse-trappes contre les adversaires inhabituels. Par exemple, un mille-pattes géant traversera un secteur piégé sans marcher sur la moindre pointe et un géant du feu équipé de bottes à sa taille ne risque pas d'être blessé par des chausse-trappes normales, qui ne feront que se planter dans l'épaisseur de ses semelles.

Chevalière. Cette grosse bague s'orne du sceau du personnage. Il suffit de la presser dans de la cire chaude pour apposer sa marque sur un cachet.

Corde en chanvre. Cette corde a 2 points de résistance. Un test de Force réussi (DD 23) permet de la rompre.

Corde en soie. Plus solide que la précédente, cette corde a 4 points de résistance et le test de Force nécessaire pour la rompre est plus difficile à réussir (DD 24). Elle est si souple qu'elle confère un bonus de +2 aux tests de Maîtrise des cordes.

Couverture d'hiver. Une épaisse couverture de laine molletonnée qui permet de se mettre au chaud en plein hiver.

Échelle, 3 mètres. Une échelle droite toute simple.

Encre. Il s'agit d'encre noire. On peut en obtenir d'autres couleurs, mais le prix est alors doublé.

Étui à carte ou à parchemin. Ce tube de cuir ou de fer blanc muni d'un bouchon permet de ranger parchemins et papiers enroulés.

Fiole. Cette fiole en céramique, verre ou métal est fermée par un bouchon. Elle ne fait pas plus de 7 ou 8 centimètres de long pour 2 ou 3 de large. Elle contient environ 30 centilitres de liquide.

Flasque. Ce récipient en céramique, verre ou métal est vendu avec un bouchon. Il contient un demi-litre de liquide.

Grappin. Fixé à l'extrémité d'une corde, le grappin permet de l'accrocher à des remparts, une fenêtre, une branche, etc. Lancer un grappin avec succès nécessite un test de Maîtrise des cordes (DD 10 +2 par 3 mètres de distance à parcourir).

Huile. L'huile végétale brûle au rythme d'un demi-litre toutes les 6 heures dans une lanterne. Une flasque d'huile peut être utilisée comme projectile à impact (voir Lancer une arme à impact, page 157). Référez-vous aux règles concernant le feu grégeois, sauf qu'une action complexe est nécessaire pour préparer une flasque en lui ajoutant une mèche. Une fois le projectile jeté, l'huile n'a que 50 % de chances de s'enflammer au moment de l'impact.

Une flasque renversée sur le sol couvre une surface de 1,50 mètre de côté (à condition que le revêtement soit lisse). Si on allume l'huile, elle brûle pendant 2 rounds et inflige 1d3 points de dégâts à toute créature comprise dans la zone dangereuse.

Jarre. Cette jarre en terre cuite est vendue avec un bouchon. Elle peut contenir 4 litres de liquide.

Lampe. Une lampe éclaire vivement une zone de 4,50 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 9 mètres de rayon. Elle brûle le contenu de son réservoir d'un demi-litre en 6 heures. La luminosité qu'elle dégage est plus constante que celle d'une torche mais sa conception est différente de celle de la lanterne, en ce sens que sa flamme n'est pas protégée et que l'huile se renverse facilement, ce qui la rend dangereuse à transporter. On peut la tenir dans une main. Voir les règles sur l'illumination, page 164.

Lanterne à capote. Cette lanterne est le modèle standard, laissant jaillir la lumière de tous les côtés. Elle éclaire vivement une zone de 9 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 18 mètres de rayon. Elle brûle l'huile de son réservoir (un demi-litre) en 6 heures. On peut la tenir d'une main. Voir les règles sur l'illumination, page 164.

Lanterne sourde. La lanterne sourde est dotée d'un volet que l'on peut ouvrir ou fermer à volonté, le reste de sa surface étant opaque et poli sur sa face intérieure de manière à refléter la lumière. Elle éclaire vivement un cône de 18 mètres de long et éclaire faiblement dans un cône de 36 mètres de long. Elle brûle l'intégralité de son réservoir d'un demi-litre en 6 heures. On peut la tenir d'une main. Voir les règles sur l'illumination, page 164.

Longue-vue. La longue-vue a un pouvoir grossissant de deux fois.

Marteau. Ce marteau à une main a une tête suffisamment épaisse pour planter des pitons dans un mur. On peut l'utiliser en combat, comme une arme à une main improvisée (voir page 113) qui inflige des dégâts contondants égaux à ceux d'un gantelet clouté de sa taille.

Masse. Ce lourd marteau à tête de fer s'utilise à deux mains. Il est particulièrement utile pour défoncer les coffres au trésor.

Menottes et menottes de qualité supérieure. Les menottes de la Table 7–8 : marchandises et services permettent d'entraver une créature de taille M. Le prisonnier peut se libérer à l'aide de la compétence Évasion (DD 30, ou DD 35 dans le cas de menottes de qualité supérieure). Briser les menottes est possible, en réussissant un test de Force (DD 26, ou DD 28 pour des menottes de qualité supérieure). Une paire de menottes a une valeur de solidité de 10 et 10 points de résistance. La plupart s'accompagnent d'un cadenas ; dans ce cas, il faut ajouter le coût de ce dernier pour obtenir le prix total des menottes.

Pour la même somme, il est possible d'acheter des menottes pour créatures de taille P. Pour créatures de taille G, elles valent dix fois plus cher, et cent fois plus cher pour les monstres de taille TG. Les créatures de taille C, Gig, TP, Min ou I ne peuvent être entravées que par des menottes faites sur mesure.

Outre. Cette poche en cuir étanche pourvue d'une petite ouverture sert à contenir de l'eau.

Paillasse. Les aventuriers ne savent jamais où ils vont dormir, mais cette paillasse leur permet de le faire à peu près n'importe où avec un minimum de confort. Elle s'accompagne d'une couverture suffisamment fine pour qu'il soit possible de les rouler toutes les deux. En cas d'urgence, la paillasse peut faire office de brancard.

Papier. Une feuille de papier vierge, faite à partir de fibres de tissu.

Parchemin. De la peau de chèvre ou de mouton préparée pour qu'il soit possible d'écrire dessus.

Perche, 3 mètres. Quand on s'attend à un piège, mieux vaut y glisser cette perche que sa main.

Petit miroir en acier. Ce miroir en acier poli est particulièrement utile quand on veut regarder à l'angle d'un couloir, faire des signaux lumineux à un ami, surveiller une méduse sans risquer d'être pétrifié, s'assurer que sa mise est

assez soignée pour se présenter à la reine, ou encore examiner des blessures reçues dans des parties du corps difficilement visibles.

Pied-de-biche. Cette barre de métal permet d'ouvrir les objets fermés en prenant appui dessus. Un pied-de-biche est l'outil idéal pour ouvrir les portes et les coffres, briser les chaînes et ainsi de suite. Il confère un bonus de circonstances de +2 sur les tests de Force afférents à ces activités. On peut l'utiliser en combat, comme une arme à une main improvisée (voir page 113) qui inflige des dégâts contondants égaux à ceux d'un gourdin de sa taille.

Piton. Quand une paroi n'offre pas de prises, il est possible d'en faire soi-même à l'aide de pitons. Ce sont de grosses pointes en acier dotées d'un anneau dans lequel on peut glisser une corde (voir la compétence Escalade, page 77).

Plume d'écriture. Ce bâtonnet en bois est pourvu d'une extrémité spéciale, qui aspire l'encre quand on le trempe dans une fiole, et qui permet ensuite d'écrire quand on en frotte la pointe sur une surface plane.

Rations de survie. Il s'agit d'aliments séchés à haute teneur énergétique (viande et fruits séchés, noix, etc.), parfaits pour les voyages.

Sac. Ce sac fermant à l'aide d'une cordelette est fait de toile de jute ou d'un matériau similaire.

Sac à dos. Ce sac en cuir se porte sur le dos, le plus souvent à l'aide de bretelles permettant de bien le tenir en place.

Sacoche de ceinture. Cette sacoche en cuir se fixe à la ceinture à l'aide de lanières. Elle est particulièrement utile pour ranger de petits objets.

Silex et amorce. En frappant l'amorce contre le silex, on obtient des étincelles qui donnent naissance à une petite flamme si on les produit à côté de feuilles mortes ou de paille. Il faut une action complexe pour allumer une torche de la sorte, et vraisemblablement plus pour faire démarrer un autre feu.

Tente. Cette tente sans floriture peut accueillir deux dormeurs.

Torche. L'extrémité de ce bout de bois est entourée d'un bout de tissu imbibé de poix. Une torche éclaire vivement une zone de 6 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 12 mètres de rayon. Elle brûle pendant 1 heure. Voir les règles sur l'illumination, page 164. On peut l'utiliser en combat, comme une arme à une main improvisée (voir page 113) qui inflige des dégâts contondants égaux à ceux d'un gantelet de sa taille.

SUBSTANCES ET OBJETS SPÉCIAUX

Les substances spéciales qui suivent sont prisées par les aventuriers. Toutes peuvent être fabriquées à l'aide de la compétence Artisanat (alchimie), page 68, à l'exception de la torche éternelle et de l'eau bénite.

Acide. On peut lancer une flasque d'acide comme une arme à impact (voir Lancer une arme à impact, page 157). Le personnage doit effectuer une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 3 mètres. Un coup au but inflige 1d6 points de dégâts d'acide. L'aspersion inflige 1 point de dégâts d'acide à toutes les créatures situées à 1,50 mètre du point d'impact.

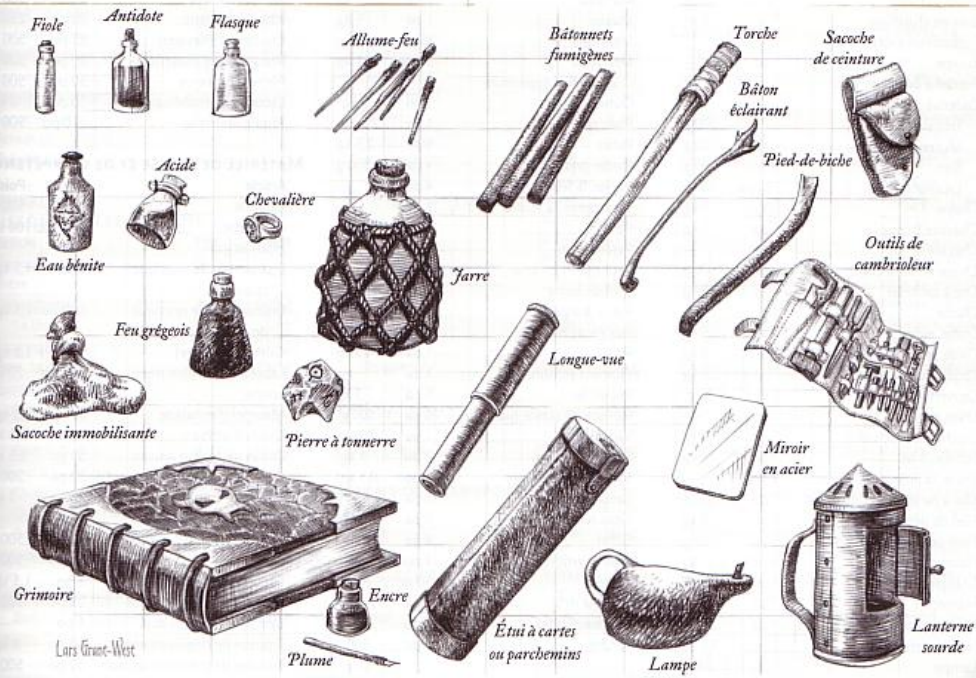
Allume-feu. La substance alchimique collée à l'extrémité de ce minuscule bâtonnet en bois s'allume quand on le frotte contre une surface dure. Un allume-feu permet d'obtenir une flamme bien plus rapidement qu'une loupe ou un silex et une amorce. Allumer une torche de la sorte constitue une action simple (plutôt que complexe). Allumer n'importe quel autre type de feu exige au moins une action simple.

Antidote. Le fait d'ingérer un antidote confère un bonus d'alchimie de +5 aux jets de Vigueur contre le poison pendant 1 heure.

Bâton éclairant. Ce bâtonnet en fer long de 30 centimètres et à l'extrémité dorée dégage une vive lumière quand on le tape. Il éclaire vivement une zone de 9 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 18 mètres de rayon. Il brûle pendant 6 heures, après quoi son bout en or se consume et devient inutilisable. Voir les règles sur l'illumination, page 164.

Bâton fumigène. Ce bâtonnet en bois traité à l'aide d'un produit chimique libère une épaisse fumée opaque quand on y met le feu. La brume remplit un cube de 3 mètres d'arête (les effets sont par ailleurs similaires à ceux du sort *nappe de brouillard*). Le bâton est dévoré par les flammes en 1 round et la fumée se dissipe ensuite naturellement.

Eau bénite. L'eau bénite brûle les morts-vivants et les Extérieurs d'alignement mauvais comme si ces derniers recevaient de l'acide. On peut lancer une flasque d'eau bénite comme une arme à impact (voir Lancer une arme à impact, page 157). Le personnage doit effectuer une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 3 mètres. La flasque se brise au contact d'une créature corporelle, mais pour l'utiliser contre une créature incorporelle, il faut ouvrir le récipient et verser l'eau bénite sur la cible. Cela n'est possible que si la créature incorporelle est adjacente au personnage. Cela



constitue par ailleurs une attaque de contact à distance qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Un coup au but inflige 2d4 points de dégâts à un mort-vivant ou un Extérieur mauvais. L'aspersion inflige 1 point de dégâts d'acide à toutes les créatures de ce type situées à 1,50 mètre du point d'impact.

Les temples consacrés aux dieux bons vendent l'eau bénite à prix coûtant (c'est-à-dire sans réaliser le moindre profit sur la transaction), car ils considèrent qu'il est de leur devoir d'aider les gens à lutter contre le Mal.

Feu grégeois. Le feu grégeois est une substance collante qui s'enflamme au contact de l'air. On peut en lancer une flasque comme une arme à impact (voir Lancer une arme à impact, page 157). Le personnage doit effectuer une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 3 mètres. Un coup au but inflige 1d6 points de dégâts de feu. L'aspersion inflige 1 point de dégâts de feu à toutes les créatures situées à 1,50 mètre du point d'impact. Le round suivant, la victime d'un coup au but subit de nouveau 1d6 points de dégâts de feu. Elle peut avant cela tenter d'étouffer les flammes, ce qui constitue une action complexe et demande un jet de Réflexes (DD 15). Rouler sur le sol donne un bonus de +2 à ce jet. S'immerger dans l'eau ou étouffer les flammes magiquement a automatiquement le même effet.

Pierre à tonnerre. On peut lancer cette arme comme une arme à impact (voir Lancer une arme à impact, page 157). Le personnage doit effectuer une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 6 mètres. Dès qu'elle touche une surface dure (ou quand on la tape assez fort), elle produit un bruit terrible, considéré comme une attaque de son. Toutes les créatures se trouvant à moins de 3 mètres de distance doivent réussir un jet de Vigueur (DD 15) sous peine de devenir sourdes pendant 1 heure. En plus des effets manifestes, les individus sourds subissent un malus de –4 à l'initiative et 20 % de chances de rater l'incantation de tout sort à composante vocale qu'ils pourraient vouloir jeter (auquel cas le sort est perdu).

Puisque le personnage ne cible pas une créature en particulier, il vise simplement une case de 1,50 mètre de côté. On considère qu'une case a une CA de 5. Si l'attaque échoue, la pierre tombe ailleurs (voir Lancer une arme à impact, page 157).

Sacoche immobilisante. Cette sacoche sphérique est pleine d'une substance gluante obtenue par alchimie. Elle se lance comme une arme à impact (voir Lancer une arme à impact, page 157). Le personnage doit effectuer une attaque de contact à distance avec un facteur de portée de 3 mètres. En cas de coup au but, le tissu se déchire et la colle recouvre la victime, durcissant immédiatement au contact de l'air. La créature enchevêtrée subit un malus de –2 aux jets d'attaque et un autre de –4 à sa Dextérité effective. Si elle rate un jet de Réflexes (DD 15), elle est également collée au sol et incapable de bouger. Même en cas de succès, sa vitesse de déplacement est réduite de moitié. Une créature de taille TG ou plus grande n'est pas affectée par une sacoche immobilisante. Une créature volante n'est pas collée au sol, mais doit réussir un jet de Réflexes de DD 15 pour continuer à voler (à condition qu'elle doive battre des ailes pour voler), sous peine de chuter immédiatement. Une sacoche immobilisante ne fonctionne pas sous l'eau.

Une créature collée au sol (ou incapable de voler) peut se libérer en réussissant un test de Force (DD 17) ou en infligeant 15 points de dégâts à la glu à l'aide d'une arme tranchante. Il n'a pas besoin de jouer de jet d'attaque (pas plus qu'un compagnon l'assistant) : il touche automatiquement, et il faut préciser la quantité de colle qu'il ôte à chaque fois en déterminant les dégâts. Une fois libéré, le personnage peut se déplacer à vitesse réduite de moitié. Un jeteur de sorts immobilisé par la glu doit réussir un test de Concentration (DD 15) chaque fois qu'il désire faire appel à sa magie. La colle devient friable au bout de 2d4 rounds, s'effrite et perd toute efficacité. Une application du *solvant universel* (voir le *Guide du Maître*) dissout la colle instantanément et libère la créature.

Table 7–8 : marchandises et services

Matériel d'aventurier

Article	Prix	Poids
Aiguille à coudre	5 pa	—
Bélier portable	10 po	10 kg
Bois de chauffage (pour un jour)	1 pc	10 kg
Bougie	1 pc	—
Bouteille de vin en verre	2 po	—
Cadenas		
Très simple	20 po	500 g
Moyen	40 po	500 g
Bon	80 po	500 g
Excellent	150 po	500 g
Chaîne, 3 m	30 po	1 kg
Chausse-trappes	1 po	1 kg
Chevalière	5 po	—
Chope en terre cuite	2 pc	500 g
Cire à cacheter	1 po	500 g
Cloche	1 po	—
Coffre, vide	2 po	12,5 kg
Corde en chanvre, 15 m	1 po	5 kg
Corde en soie, 15 m	10 po	2,5 kg
Couverture d'hiver	5 pa	1,5 kg[1]
Craie, morceau	1 pc	—
Cruche en terre cuite	2 pc	2,5 kg
Échelle, 3 m	5 pc	10 kg
Encre, la fiole	8 po	—
Étui à carte ou à parchemin	1 po	250 g
Filet de pêche, 2,5 m²	4 po	2,5 kg
Fiole pour encre ou potion	1 po	50 g
Flasque (vide)	3 pc	2,25 kg
Grappin	1 po	2 kg
Hameçon	1 pa	—
Huile, la flasque	1 pa	500 g
Jarre en terre cuite	3 pc	4,5 kg
Lampe	1 pa	500 g
Lanterne à capote	7 po	1 kg
Lanterne sourde	12 po	1,5 kg
Longue-vue	1000 po	500 g
Marteau	5 pa	1 kg
Masse	1 po	5 kg
Menottes	15 po	1 kg
Menottes de qualité supérieure	50 po	1 kg
Outre	1 po	2 kg[1]
Paillasse	1 pa	2,5 kg[1]
Palan	5 po	2,5 kg
Panier (vide)	4 pa	500 g
Papier, la feuille	4 pa	—
Parchemin, la feuille	2 pa	—
Pelle	2 po	4 kg
Perche, 3 m	2 pa	4 kg
Petit miroir en acier	10 po	250 g
Pied-de-biche	2 po	2,5 kg
Pierre à aiguiser	2 pc	500 g
Pioche de mineur	3 po	5 kg
Piton	1 pa	250 g
Plume d'écriture	1 pa	—
Pot en fer	5 pa	5 kg
Rations de survie (par jour)	5 pa	500 g[1]
Sac (vide)	1 pa	250 g[1]
Sac à dos (vide)	2 po	1 kg[1]
Sacoche de ceinture	1 po	0,5 kg[1]
Savon, 1 livre	5 pa	500 g
Seau (vide)	5 pa	1 kg
Sifflet	8 pa	—
Silex et amorce	1 po	—
Tente	10 po	10 kg[1]
Toile (le m²)	1 pa	1 kg
Tonneau (vide)	2 po	15 kg
Torche	1 pc	500 g

Substances et objets spéciaux

Article	Prix	Poids
Acide (flasque)	10 po	500 g
Allume-feu	1 po	—
Antidote (fiole)	50 po	—
Bâton éclairant	2 po	500 g
Bâton fumigène	20 po	250 g
Eau bénite (flasque)	25 po	500 g
Feu grégeois (flasque)	20 po	500 g
Pierre à tonnerre	30 po	500 g
Sacoche immobilisante	50 po	2 kg
Torche éternelle	110 po	500 g

Matériel de classe et de compétence

Article	Prix	Poids
Balance	2 po	500 g
Clepsydre	1000 po	100 kg
Houx et gui	—	—
Instrument de musique courant	5 po	1,5 kg[1]
Instrument de musique de maître	100 po	1,5 kg[1]
Grimoire (vierge)	15 po	1,5 kg[1]
Laboratoire d'alchimie	500 po	20 kg
Loupe	100 po	—
Matériel d'escalade	80 po	2,5 kg[1]
Outils d'artisan	5 po	2,5 kg
Outils de maître artisan	55 po	2,5 kg
Outils de cambrioleur	30 po	500 g
Outils de cambrioleur de qualité supérieure	100 po	1 kg
Outil de qualité supérieure	50 po	500 g
Sablier	25 po	500 g
Sacoche à composantes	5 po	1,5 kg[1]
Symbole sacré en argent	25 po	500 g
Symbole sacré en bois	1 po	—
Trousse de déguisement	50 po	4 kg[1]
Trousse de premiers secours	50 po	500 g

Torche éternelle. Cette torche d'apparence ordinaire a reçu un sort de *flamme éternelle*. Une torche éternelle éclaire vivement une zone de 6 mètres de rayon et éclaire faiblement une zone de 12 mètres de rayon. Voir les règles sur l'illumination, page 164.

MATÉRIEL DE CLASSE ET DE COMPÉTENCES

Le matériel qui suit est particulièrement utile si l'on appartient à une certaine classe ou si l'on possède certaines compétences.

Balance. Cette balance est constituée de deux plateaux et d'un assortiment de poids. Elle confère un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Évaluation si l'on s'en sert pour déterminer la valeur d'objets ou de substances se vendant au poids, comme c'est le cas pour les métaux précieux.

Mais une balance sert d'abord et avant tout à peser les pièces de monnaie. Les marchands savent bien que les pièces reçues en paiement peuvent avoir été rabotées, quand il ne s'agit pas purement et simplement de faux plaqués d'or. Leur unique protection contre les filous est la pesée. Cette technique permet également d'évaluer les pièces étrangères. Certains marchands ont recours à des poids mal tarés : une série indiquant une pesée plus importante (pour forcer le client à payer plus), et une autre « allégeant » au contraire l'objet évalué (pour en offrir moins d'argent à qui souhaite le vendre). Dans les régions les plus réglementées, des fonctionnaires sont chargés de vérifier l'exactitude des poids et mesures, mais cela ne constitue pas une protection en soi. Il est souvent avisé de posséder sa propre balance.

Clepsydre. Cette horloge imposante est précise à une demi-heure près par jour. Elle a besoin d'une source d'eau continue et régulée, car c'est la vitesse à laquelle les gouttes s'écoulent qui lui permet de calculer le temps. C'est principalement une fantaisie pour riches et un outil pour les érudits s'intéressant tout particulièrement au savoir occulte. La plupart des gens sont bien incapables de savoir l'heure qu'il est, et quel est l'intérêt de bénéficier d'une horloge précise si l'on est le seul dans ce cas ?

Houx et gui. Les druides utilisent des branches de houx ou de gui comme focaliseur par défaut. Ils en trouvent aisément dans les bois et peuvent s'en procurer gratuitement.

Instrument de musique, courant ou de maître. Fifres, flûtes à bec, luths, mandolines et rebecs sont parmi les instruments de musique les plus utilisés. Les instruments de maître sont si exceptionnels qu'ils confèrent un bonus de circonstances de +2 aux tests de Représentation et sont une marque de réussite sociale.

Grimoire (vierge). Ce gros volume relié de cuir permet à un magicien d'écrire ses sorts sur le papier. Le livre contient 100 pages de parchemin, chaque sort prenant 1 page par niveau (une page pour un sort de niveau 0). Voir Écrits de magie profane, page 178.

Laboratoire d'alchimie. Il comprend bouteilles, cornues, instruments de mesure et de mélange, ainsi que quantité de substances et de produits chimiques variés. Étudié pour, il confère un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Artisanat (alchimie), sans pour autant réduire les coûts de fabrication d'un objet (voir Artisanat (alchimie), page 68). Sans ce laboratoire, on considère que le personnage maîtrisant cette compétence possède le strict minimum en matière d'ustensiles, ce qui ne lui permet pas de bénéficier du bonus de +2 au test de compétence.

Loupe. Cette lentille de verre permet de voir les objets de près. Elle permet également d'allumer un feu quand on n'a pas de silex et d'amorce (mais il faut pour cela bénéficier d'un grand soleil, et d'une action complexe pour réussir à allumer quelques brindilles). Elle confère un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Évaluation lorsqu'on s'intéresse aux objets de petite taille ou extrêmement détaillés, tels que les pierres précieuses.

VÊTEMENTS

Article	Prix	Poids
Costume d'artiste	3 po	2 kg[1]
Habit d'érudit	5 po	3 kg[1]
Habit de cour	30 po	3 kg[1]
Habit de moine	5 po	1 kg[1]
Habit de noble	75 po	5 kg[1]
Habit de paysan	1 pa	1 kg[1]
Tenue d'artisan	1 po	2 kg[1]
Tenue d'explorateur	10 po	4 kg[1]
Tenue de voyage	1 po	2,5 kg[1]
Tenue polaire	8 po	3,5 kg[1]
Tenue sacerdotale	5 po	3 kg[1]
Toilette royale	200 po	7,5 kg[1]

NOURRITURE, BOISSON ET HÉBERGEMENT

Article	Prix	Poids
Banquet (par convive)	10 po	—
Bière		
La chope	4 pc	500 g
Le litre	7 pc	1 kg
Fromage, la portion	1 pa	250 g
Pain, la miche	2 pc	250 g
Repas (par jour)‡		
Qualité médiocre	1 pa	—
Qualité convenable	3 pa	—
Bonne qualité	5 pa	—
Séjour à l'auberge (par jour)‡		
Qualité médiocre	2 pa	—
Qualité convenable	5 pa	—
Bonne qualité	2 po	—
Viande, la portion	3 pa	500 g
Vin		
De table (le pichet)	2 pa	3 kg
Bon cru (la bouteille)	10 po	750 g

MONTURES ET HARNACHEMENT

Article	Prix	Poids
Âne ou mulet	8 po	—
Barde		
Créature de taille moyenne	x2	x1
Créature de grande taille	x4	x2
Cheval		
Destrier léger	150 po	—
Destrier lourd	400 po	—
Cheval léger	75 po	—
Cheval lourd	200 po	—
Poney	30 po	—
Poney de guerre	100 po	—
Chien de garde	25 po	—
Chien de selle	150 po	—
Écurie (pour une journée)	5 pa	—
Fontes	4 po	4 kg
Mors et bride	2 po	500 g
Nourriture pour animaux (par jour)	5 pc	5 kg
Selle		
D'équitation	10 po	12,5 kg
De bât	5 po	7,5 kg
De guerre	20 po	15 kg
Selle, spéciale		
D'équitation	30 po	15 kg
De bât	15 po	10 kg
De guerre	60 po	20 kg

MOYENS DE TRANSPORT

Article	Prix	Poids
Barque	50 po	50 kg
Rame	2 po	5 kg
Bateau à fond plat	3 000 po	—
Carriole	100 po	300 kg
Chariot	35 po	200 kg
Charrette	15 po	100 kg
Drakkar	10 000 po	—
Navire de haute mer	10 000 po	—
Traîneau	20 po	150 kg
Trirème	30 000 po	—
Vaisseau de guerre	25 000 po	—

LANCEMENT DE SORTS ET SERVICES

Service	Prix
Diligence	3 pc par 1,5 km
Droit de passage ou d'entrée	1 pc
Employé qualifié	3 pa par jour
Employé non qualifié	1 pa par jour
Messager	2 pc par 1,5 km
Sorts, de niveau 0	Niveau x 5 po[2]
Sorts de 1er niveau	Niveau x 10 po[2]
Sorts de 2e niveau	Niveau x 20 po[2]
Sorts de 3e niveau	Niveau x 30 po[2]
Sorts de 4e niveau	Niveau x 40 po[2]
Sorts de 5e niveau	Niveau x 50 po[2]
Sorts de 6e niveau	Niveau x 60 po[2]
Sorts de 7e niveau	Niveau x 70 po[2]
Sorts de 8e niveau	Niveau x 80 po[2]
Sorts de 9e niveau	Niveau x 90 po[2]
Traversée en bateau	1 pa par 1,5 km

— Poids nul ou négligeable

[1] Ces objets pèsent un quart du poids indiqué quand on les fabrique pour des personnages de taille P. Les récipients pour personnages de taille P ne contiennent qu'un quart du volume indiqué.

[2] Le niveau de cette formule est le niveau de lanceur de sorts. Voir la description du sort pour les coûts additionnels. En règle générale, si les surcoûts d'un sort amènent son coût au-delà de 3 000 po, il n'est pas disponible sauf permission expresse du MJ.

Matériel d'escalade. Il comprend des pitons spéciaux, des griffes venant se fixer à l'extrémité des bottes, des gants et un harnais. Il confère un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Escalade.

Outils d'artisan. Ces outils sont conçus pour un type d'artisanat bien précis (à déterminer). Sans eux, le personnage doit utiliser des outils improvisés, ce qui lui impose un malus de circonstances de –2 à ses tests d'Artisanat (ou l'empêche purement et simplement de se servir de sa compétence).

Outils de maître artisan. Similaires aux outils décrits ci-dessus, si ce n'est qu'ils s'adaptent tellement à l'artisanat concerné qu'ils confèrent un bonus de circonstances de +2 aux tests de compétence.

Outils de cambrioleur. Ces outils sont indispensables pour utiliser les compétences Crochetage et Désamorçage/sabotage. Cette trousse contient un ou deux passe-partout, de longs crochets métalliques, une pince plate constituée de deux petits disques reliés par de longues tiges, une petite scie, un coin et un marteau. Sans ces outils, il faut improviser, ce qui impose un malus de circonstances de –2 aux tests de Crochetage et de Désamorçage/sabotage.

Outils de cambrioleur de qualité supérieure. Cette trousse contient des outils supplémentaires par rapport à la précédente et la qualité de l'ensemble est nettement meilleure, ce qui confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Crochetage et de Désamorçage/sabotage.

Outil de qualité supérieure. Cet objet de qualité exceptionnelle confère un bonus de circonstances de +2 au test de compétence correspondant (le cas échéant). Certains exemples d'objets de ce genre sont mentionnés sur la Table 7–8 : marchandises et services (instrument de musique de maître, matériel d'escalade, outils de maître artisan, outils de cambrioleur de qualité supérieure, trousse de déguisement et trousse de premiers secours). Le terme « outil de qualité supérieure » s'applique à tous les articles non concernés par la liste précédente. Les bonus procurés par plusieurs objets de qualité supérieure ne s'additionnent pas. Ainsi, un piton de qualité supérieure utilisé en plus d'un matériel d'escalade ne confère pas un bonus de circonstances total de +4 au test d'Escalade.

Sacoche à composantes. Cette petite sacoche étanche est constituée de petits compartiments. On considère que tout jeteur de sorts en possédant une dispose des composantes matérielles et focaliseurs nécessaires à ses incantations, à trois exceptions près : les composantes ou focaliseurs dont le prix est indiqué dans la description du sort, les focaliseurs divins et ceux qui sont trop grands pour entrer dans la sacoche (par exemple, le bassin dans lequel un druide doit regarder pour lancer *scrutation*).

Symbole sacré, en bois ou en argent. Un symbole sacré concentre l'énergie positive. Les prêtres s'en servent comme focaliseur pour leurs sorts, mais aussi pour repousser les morts-vivants. Chaque religion a son propre symbole. Pour les prêtres ne faisant réellement partie d'aucune religion spécifique, un soleil radieux est le symbole par défaut.

Un symbole sacré en argent ne fonctionne pas mieux qu'un en bois, mais il constitue une marque de statut social.

Symbole impie. Un symbole impie fonctionne de la même façon qu'un symbole sacré, si ce n'est qu'il concentre l'énergie négative et que ce sont les prêtres mauvais qui s'en servent (ou les prêtres neutres ayant choisi de jeter des sorts maléfiques et de contrôler les morts-vivants). Si le prêtre n'est lié à aucune religion, le symbole impie par défaut prend la forme d'un crâne.

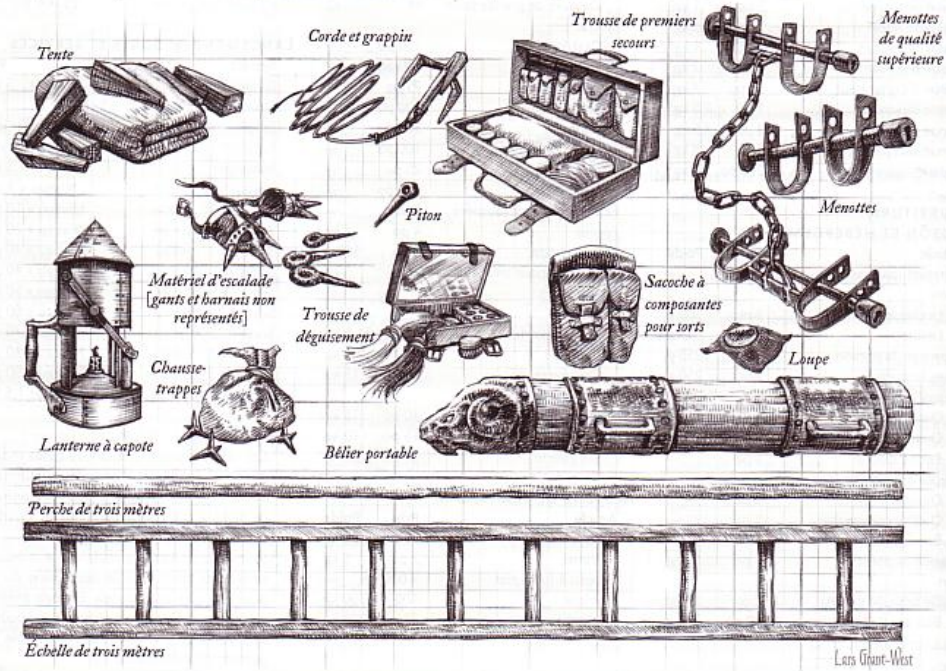
Trousse de déguisement. Cette sacoche contient des cosmétiques, de quoi se teindre les cheveux, des faux cils, faux ongles, etc. Elle confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Déguisement. Ses produits couvrent 10 utilisations seulement.

Trousse de premiers secours. Cette sacoche contient des herbes médicinales, des baumes, des bandages et d'autres objets utiles. Elle confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Premiers secours. Ses produits couvrent 10 utilisations seulement.

HABILLEMENT

Les personnages peuvent désirer porter des tenues différentes en fonction des occasions. Un aventurier débutant possède un costume d'artiste, une tenue d'artisan, d'explorateur ou de voyage, ou encore un habit d'érudit, de moine ou de paysan. La première tenue est gratuite et on ne la calcule pas dans le poids total porté par le personnage.

Costume d'artiste. Cette tenue voyante, parfois même criarde, donne l'air ridicule, mais elle permet en fait de danser, de multiplier les acrobaties, de marcher sur une corde raide, ou plus simplement de détaler à toutes jambes si le public réagit mal.



Lars Grant-West

Habit d'érudit. Robe, ceinture, casquette, chaussures souples et cape ou manteau (facultatif).

Habit de cour. Ces vêtements d'apparat suivent la mode du moment. Un personnage n'a presque aucune chance d'influencer nobles et autres gens de la cour en portant ses habits de tous les jours (malus de –2 sur les test de compétence associées au Charisme joués pour influencer ces individus). Sans bijoux (un minimum de 50 po, à rajouter au prix des vêtements), il aura l'air d'un parvenu.

Habit de moine. Cette tenue extrêmement simple se compose d'une paire de sandales, d'un pantalon et d'une chemise amples ceinturés avec des écharpes. Elle n'a l'air de rien mais est en fait conçue pour permettre une mobilité optimale à son porteur, et le tissu est de bonne qualité. Il est possible de ranger des armes dans les poches cachées dans les replis, et les écharpes sont suffisamment longues pour faire office de cordes.

Habit de noble. Cette tenue n'a qu'une seule fonction : montrer qu'elle a coûté les yeux de la tête. Gemmes et paillettes de métaux précieux sont incrustées dans le tissu. Pour s'intégrer à la société des nobles, il convient également de posséder une chevalière (voir Matériel d'aventurier, ci-dessus) et des bijoux (pour une valeur minimale – ou apparente – de 100 po).

Habit de paysan. Chemise ample et haut-de-chausse à l'avenant, ce dernier étant remplacé par une jupe pour les femmes. Les pieds sont protégés par plusieurs épaisseurs de tissu enroulé.

Tenue d'artisan. Chemise à boutons, jupe ou pantalon retenu par une cordelette, chaussures, chapeau ou casquette (facultatif). Cette tenue peut également inclure un ceinturon ou un tablier (en cuir ou tissu) permettant de transporter des outils.

Tenue d'explorateur. Cette tenue extrêmement complète s'adresse aux gens qui ne savent jamais vraiment à quoi s'attendre. Elle comprend des bottes épaisses, des chausses ou une jupe en cuir, une ceinture, une chemise (à laquelle peut s'ajouter une veste ou un gilet), des gants et un manteau. Il est possible de remplacer la jupe en cuir par une tunique de même matière et une jupe en tissu. Ces habits sont pourvus de multiples poches (surtout le manteau). La tenue comprend également des objets variés pouvant se révéler utiles (écharpe, chapeau à large bord, etc.)

Tenue de voyage. Bottes, jupe ou haut-de-chausse en laine, solide ceinturon, chemise (éventuellement agrémentée d'une veste ou d'un gilet), cape ou manteau à capuche.

Tenue polaire. Cape en laine, chemise en lin, casquette en laine, épais manteau, pantalon ou jupe en velours et bottes. Une telle tenue procure un bonus de circonstances de +5 aux jets de Vigueur rendus nécessaires par un froid naturel particulièrement intense (les dangers du froid sont détaillés dans le *Guide du Maître*).

Tenue sacerdotale. Ces vêtements sont conçus pour se livrer à diverses activités ou cérémonies religieuses, pas pour partir en aventure.

Toilette royale. Il s'agit des vêtements, pas des signes de la royauté que sont sceptre, couronne et autres. Particulièrement ostentatoires, ils ne sont que soieries, fourrures, gemmes et métaux précieux.

NOURRITURE, BOISSON ET HÉBERGEMENT

Nombre de voyageurs sont logés par leur guilde, leur Église, leur famille ou les nobles. Les aventuriers, eux, doivent souvent payer leur hébergement.

Auberge. Une nuit médiocre à l'auberge prend la forme d'un petit coin de plancher près de l'âtre éteint, plus une fine couverture si le gérant est sympathique (et si le personnage ne craint pas les puces). Une prestation convenable permet de dormir dans un endroit chauffé et surélevé, avec une couverture et un oreiller, et en bien meilleure compagnie. Enfin, un séjour de bonne qualité signifie une petite chambre personnelle à un seul lit, assortie du confort minimal et d'un pot de chambre couvert.

Repas. Un repas médiocre peut être constitué de pain, de navets bouillis, d'oignon et d'eau. Pour un repas convenable, le menu se composera plutôt de pain, de ragoût de poulet (sans trop de viande), de carottes et de bière ou de vin coupés d'eau. Enfin, un bon repas pourra être le suivant : pain, bœuf, légumes verts, pâtisseries et bière ou vin.

MONTURES ET HARNACHEMENT

Les chevaux et autres montures permettent de voyager plus rapidement et en déployant moins d'efforts.

Âne ou mulet. Le mulet est la meilleure bête de somme qui soit. Peu craintif, il a le pied sûr et s'avère capable de porter de lourdes charges sur de longues distances. Contrairement au cheval, il accepte de pénétrer dans les catacombes et autres lieux dangereux, bien que cela ne lui fasse guère plaisir. Voir le *Manuel des Monstres* pour ce qui est de ses caractéristiques.

Barde pour créature de taille M ou G. La barde est l'armure qui protège la tête, le cou, le poitrail, le corps et parfois les jambes d'un cheval. Il existe à peu près autant de bardes différentes que d'armures (voir Table 7–6). Une barde correspondant à une armure intermédiaire ou lourde protège mieux, mais la vitesse de la monture s'en ressent.

Le cheval étant une créature de taille G et non humanoïde, son armure coûte quatre fois plus cher que celle d'un humain (une créature de taille M) et son poids est le double des chiffres mentionnés sur la Table 7–6 (voir Armures pour créatures inhabituelles, page 123). Dans le cas où la barde est censée équiper un poney ou toute autre monture de taille M, son poids est le même que celui indiqué pour un humanoïde de taille M et son coût est seulement doublé.

Bardes lourdes ou intermédiaires ralentissent les montures, comme le résume la table suivante.

	Vitesse		
Barde	(12 m)	(15 m)	(18 m)
Intermédiaire	9 m	10,50 m	12 m
Lourde	9 m[1]	10,50 m[1]	12 m[1]

[1] Une monture revêtue d'une armure lourde voit sa vitesse de déplacement multipliée par trois seulement lorsqu'elle court (au lieu de quatre).

Les montures volantes sont incapables de décoller si elles sont lestées par une barde lourde ou intermédiaire.

Les animaux harnachés de la sorte ont besoin de soins spécifiques. Il faut prendre garde à ce que l'armure ne les irrite pas, car les frottements peuvent se transformer en plaies. La barde doit être retirée tous les soirs (en toute logique, il ne faudrait d'ailleurs en revêtir le cheval qu'avant un combat). Mettre ou enlever une barde prend cinq fois plus de temps que ne l'indique la Table 7–7 : enfiler ou ôter son armure. Un animal en armure ne peut transporter d'autre charge que son cavalier et ses fontes. C'est pour cette raison que les chevaliers ont souvent besoin d'un second animal pour transporter leur équipement.

Cheval. Le cheval est la meilleure monture qui soit. Il est parfait pour les elfes, demi-elfes, demi-orques, humains et nains. Le poney, plus petit, convient plutôt aux gnomes et halfelins. Voir le *Manuel des Monstres* pour ce qui est de leurs caractéristiques.

Destriers et poneys de guerre ne rechignent pas au combat. À l'inverse, poneys et chevaux lourds ou légers sont durs à contrôler dans une telle situation (voir Combat monté, page 155, ainsi que la compétence Équitation, page 77).

Chien de selle. Ce chien de taille M a été dressé à porter un humanoïde de taille P (et pas un nain). Au combat, il se montre aussi brave qu'un destrier. Voir le *Manuel des Monstres* pour de plus amples informations à son sujet.

Écurie. Indique le prix d'une journée passée à l'écurie. Nourriture et soins de l'animal sont inclus.

Nourriture pour animaux. Chevaux, ânes, mulets ou poneys peuvent se nourrir en paissant, mais il vaut mieux leur acheter une nourriture plus énergétique (des noix, par exemple), surtout s'ils doivent déployer d'importants efforts physiques. Un chien de selle doit manger de la viande chaque jour, ce qui peut entraîner une légère variation (en plus ou en moins) dans le prix indiqué.

Selle d'équitation. Cette selle de modèle courant est faite pour accueillir un cavalier.

Selle de bât. Cette selle est conçue pour y accrocher équipement et provisions, pas un cavalier. On peut y fixer l'intégralité de la charge acceptée par la monture (cette dernière étant détaillée dans le *Manuel des Monstres* pour toutes les bêtes de somme).

Selle de guerre. La selle de guerre remonte sur l'avant et l'arrière, pour offrir une meilleure assise au cavalier. Ce dernier bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 à tous les tests d'Équitation visant à déterminer s'il reste en selle. Même s'il perd connaissance, il a 75 % de chances de rester sur sa monture (contre 50 % seulement avec une selle d'équitation normale).

Selle spéciale. Une selle spéciale correspond à une selle normale de même modèle, si ce n'est qu'elle est destinée à une monture inhabituelle (comme un hippogrife). Il en existe trois modèles : selle d'équitation, de bât ou de guerre.

MOYENS DE TRANSPORT

Lorsqu'on ne peut aller où l'on veut à cheval, que ce soit à cause de la distance ou de la charge, il faut employer d'autres moyens.

Barque. Cette embarcation de 2,50 à 3,50 mètres de long peut accueillir deux ou trois passagers de taille M. Il se déplace à une vitesse de 2,25 km par heure.

Bateau à fond plat. Ce bateau est long de 15 à 22 mètres de long et large de 4,50 à 6 mètres. Il possède un seul mât à voile carrée et quelques rames. Son équipage est composé de 8 à 15 marins et il peut transporter une cargaison de 40 à 50 tonnes ou une troupe de 100 soldats. Son fond plat lui permet de remonter les cours d'eau et d'effectuer des sorties en mer. Sa vitesse est de 1,5 km par heure.

Carriole. Ce véhicule à quatre roues peut transporter jusqu'à quatre personnes dans un compartiment fermé, plus deux conducteurs. En général, elle est tirée par deux chevaux (ou d'autres bêtes de somme). Une carriole est vendue avec ses harnais.

Chariot. Ce véhicule ouvert à quatre roues est conçu pour transporter de lourdes cargaisons. Deux chevaux (ou autres bêtes de somme) sont nécessaires pour le tirer. Il est fourni avec le harnais d'attelage.

Charrette. Ce véhicule à deux roues est tiré par un seul cheval (ou autre bête de somme). Les harnais sont fournis.

Drakkar. Ce navire élancé, long d'un peu plus de 20 mètres, s'accompagne de 40 rames et de 50 hommes d'équipage. Il possède un seul mât à voile carrée et peut transporter une cargaison de 50 tonnes ou 120 soldats. Un drakkar peut naviguer en mer. Il file à une vitesse de 4,5 km par heure, qu'on le propulse à la rame ou à l'aide de sa voile.

Navire de haute mer. Ce bateau plus grand qu'une trirème est destiné à naviguer en mer. Il mesure entre 22,5 et 27 mètres de long et 6 mètres de large. Il accueille 20 marins. Il peut transporter une cargaison de 150 tonnes. Ses deux mâts portent des voiles carrées. Il se déplace à 3 km par heures.

Traîneau. Ce chariot est monté sur des skis (à la place de roues) qui lui permettent de se déplacer sur la neige ou la glace. En règle générale, deux chevaux (ou autres bêtes de somme) sont nécessaires pour le tirer. Il est fourni avec le harnais d'attelage.

Trirème. Ce grand trois-mâts possède 70 rames par bord et rassemble 200 hommes d'équipage. Long de 40 mètres et large de 6, il peut transporter jusqu'à 150 tonnes de cargaison ou 250 soldats. Pour 8 000 po de plus, il est possible de l'équiper d'un bélier fixé à l'étrave et de trois châteaux disposés à l'avant, à l'arrière et à mi-longueur, destinés à accueillir des machines de guerre. Incapable de braver la haute mer, la trirème ne peut s'éloigner des côtes. Sa vitesse de pointe est la même qu'elle soit poussée par le vent ou propulsée par ses rames, soit 6 km par heure.

Vaisseau de guerre. Ce bâtiment de 30 mètres de long possède un seul mât, ainsi que des rames. Son équipage est composé de 60 à 80 rameurs. Ce navire peut transporter 160 soldats, mais pas pour de longues distances car il n'y a pas assez d'espace pour les vivres nécessaires à nourrir autant de personnes. Le vaisseau de guerre ne peut naviguer en haute mer et se contente de suivre les côtes. Il n'est pas utilisé pour le transport de cargaisons. Il se déplace à 3,75 km par heure quel que soit son mode de propulsion.

LANCEMENT DE SORTS ET SERVICES

La meilleure solution à un problème est parfois d'engager quelqu'un d'autre pour le résoudre. Puisque les personnages sont des aventuriers, cette solution devrait être l'exception plutôt que la règle. Mais il arrive toujours un moment où les personnages préféreront payer quelqu'un pour s'occuper de quelque chose, que cela consiste à délivrer un message, lancer un sort ou les transporter par delà la mer.

Diligence. Le prix indiqué concerne le trajet effectué à bord d'une diligence qui transporte des personnes et une cargaison légère entre deux villes. À l'intérieur des cités, une calèche peut vous emmener à peu près n'importe où pour une pièce de cuivre.

Droit de passage ou d'entrée. Certaines grandes routes s'accompagnent d'un péage, ou droit de passage, permettant de payer leur entretien et le salaire des soldats qui y patrouillent. De la même manière, quelques villes fortifiées exigent un droit d'entrée (ainsi, parfois, qu'un droit de sortie).

Employé qualifié. Le montant indiqué correspond à une journée de salaire moyen pour des mercenaires, des maçons, des artisans, des scribes, des conducteurs d'attelages et d'autres fonctions nécessitant une compétence. Cette valeur est un salaire minimum, certains employés se font payer beaucoup plus (voir le *Guide du Maître*).

Employé non qualifié. Le montant indiqué correspond à une journée de salaire moyen pour un manœuvre, un portier, un cuisinier, une femme de chambre ou pour un autre travail laborieux.

Messager. Cette catégorie comprend les messagers se déplaçant à pied ou à cheval. Si l'individu doit de toutes façons se rendre au lieu où il faut porter le message (ce qui peut être le cas pour un marin par exemple), il peut éventuellement demander deux fois moins.

Sort. La table indique le prix qu'il faut payer pour qu'un PNJ accepte de jeter le sort demandé. Le coût implique que le personnage vienne voir le PNJ et laisse ce dernier lancer le sort à un moment qu'il jugera opportun (c'est-à-dire généralement 24 heures plus tard, pour qu'il ait le temps de préparer le sort). Si le jeteur de sorts doit se déplacer (par exemple, descendre dans des catacombes pour lancer *déblocage* sur une porte que le groupe n'arrive pas à ouvrir), il faut négocier avec lui au cas par cas, la réponse par défaut étant systématiquement négative.

Le prix mentionné considère que le sort ne coûte rien, que ce soit en termes de composantes matérielles, de focaliseur ou de PX. En cas de composante matérielle coûteuse, son prix doit être ajouté au total. Si le sort nécessite un focaliseur (autre qu'un focaliseur divin), ajoutez 1/10 du coût de ce dernier à celui de l'enchantement. Enfin, dans le cas d'un sort faisant perdre des PX, il se négocie au coût additionnel de 5 po par PX perdu. Par exemple, si un personnage demande à un prêtre de niveau 9 de jeter *communion* pour lui, il lui faudra payer 450 po de base (sort du 5e niveau lancé par un PNJ de niveau 9), auxquelles viendront s'ajouter 500 po supplémentaires compensant les 100 PX perdus par le prêtre et 25 po pour l'eau bénite nécessaire, pour un total de 975 po.

De plus, si lancer le sort peut avoir des conséquences néfastes (comme *contact avec les plans*), le jeteur de sort exigera des preuves que l'acheteur a les moyens et est prêt à payer pour réparer le contrecoup éventuel. Et encore, il faut déjà que le PNJ accepte de lancer le sort, ce qui est loin d'être assuré. Dans le cas des sorts qui transportent le lanceur du sort avec ses cibles (comme *téléportation*), il faudra sans doute payer pour le retour du PNJ, même si les personnages ne l'accompagnent pas.

Enfin, toutes les villes et villages n'ont pas un lanceur de sort de niveau suffisant pour lancer n'importe quel sort. En règle générale, il faut voyager jusqu'à une petite ville (au moins) pour être assuré de trouver un PNJ capable de lancer des sorts du 1er niveau, une ville importante pour des sorts du 2e niveau, une grande ville pour des sorts des 3e et 4e niveaux, une cité pour des sorts des 5e et 6e niveaux et une métropole pour des sorts des 7e et 8e niveaux. Même dans une métropole, il n'est pas certain de trouver un lanceur de sorts pouvant jeter des sorts du 9e niveau et le trouver peut constituer une aventure en soi. (Le *Guide du Maître* contient plus d'informations sur la taille des villes et leur démographie.)

Comme l'incantation ne peut être récitée que par le jeteur de sorts (et non un intermédiaire réglant les détails de la transaction), l'argent ne suffit pas toujours pour obtenir ce que l'on désire. Ainsi, si les opinions politiques ou religieuses du PNJ sont radicalement opposées à celles du personnage, il se peut que ce dernier n'obtienne jamais le sort qu'il souhaite, même en y mettant le prix. Le MD a toujours le dernier mot sur le prix d'un sort que les personnages veulent acheter.

Traversée en bateau. La plupart des navires sont conçus pour d'autres fonctions que le transport des passagers, mais ils ont souvent la possibilité d'en accueillir quelques-uns en plus de leur cargaison. Le prix indiqué doit être doublé pour les créatures de taille G ou plus grande, ainsi que pour les créatures qu'il est pour une raison ou une autre difficile à amener sur un bateau.

Illus. de A. Swekel

Une épée résonne contre une cuirasse, une flèche fend l'air, des griffes lacèrent, déchirent et labourent la chair. Ce sont les bruits qui accompagnent le combat. Les aventuriers de D&D passent une grande partie de leur temps à se battre et cela leur plaît ! Qu'il s'agisse de lutter contre des bandits qui viennent de les prendre en embuscade sur une route déserte ou d'envahir le repaire d'une troupe de gobelours au fond d'un donjon, les règles de ce chapitre permettent de résoudre de façon captivante toutes les situations de combat.

Plusieurs pouvoirs spéciaux et formes de dégâts qui affectent le combat sont décrits dans le *Guide du Maître*.

BATAILLE SUR QUADRILLAGE

Nous recommandons l'utilisation de figurines et d'un quadrillage pour aider tous les joueurs à mieux visualiser les événements fictifs d'une partie de D&D. Un quadrillage, tel que celui fourni dans le *Guide du Maître*, est une grille de cases de 2,5 cm de côté. Chacune de ces cases représente un carré de 1,50 mètre de côté à l'échelle des personnages.

Poser des figurines ou d'autres formes de marqueurs sur le quadrillage permet de définir l'ordre de marche du groupe. On peut avancer à deux de front dans un couloir de donjon de 3 mètres de large, et à un dans un tunnel de 1,5 mètre de large. Grâce aux figurines, la position exacte des personnages peut être connue à tout moment.

L'utilité principale du quadrillage réside dans son utilisation lors des batailles que les personnages engagent ou essuient. Il permet alors à tous de mieux jouer le combat. Le diagramme de la page suivante illustre certaines définitions relatives au quadrillage.

DÉROULEMENT DU COMBAT

Un combat de D&D se déroule de manière cyclique. Tous les participants agissent dans le même ordre d'un round sur l'autre. Généralement, voici comment il s'organise :

1. Tous les combattants commencent le combat pris au dépourvu. Une fois qu'un combattant agit, il n'est plus pris au dépourvu.

2. Le MD détermine qui est conscient de la présence de l'adversaire avant le début du combat. Si seule une partie des protagonistes sont conscients du danger, le combat commence par un round de surprise, avant le premier round normal. Au cours du round de surprise, seuls ceux qui ont senti la menace peuvent agir. Ils effectuent un test d'initiative et jouent à tour de rôle, en commençant par le résultat le plus élevé. Chacun d'eux peut accomplir une action simple ou de mouvement. Les combattants pris par surprise restent sans réaction au cours de ce round. Si personne ou tout le monde est conscient de la présence de l'adversaire, il n'y a pas de round de surprise.

3. Les combattants qui n'ont pas encore joué leur test d'initiative le font. Tout le monde est désormais prêt pour le premier round de combat.

4. Tous les protagonistes agissent, dans l'ordre indiqué par le résultat de leur test d'initiative (du plus élevé au plus bas).

5. Une fois que tout le monde a agi pendant son tour, un nouveau round commence par celui qui a obtenu la meilleure initiative, alternant les étapes 4 et 5 jusqu'à la fin du combat.

VALEURS DE COMBAT

Certaines valeurs déterminent l'efficacité des personnages et de leurs adversaires. Elles sont détaillées ci-dessous.

JET D'ATTAQUE

Un jet d'attaque représente la tentative d'un personnage pour frapper son adversaire lors de son tour de jeu dans le round. Pour effectuer un jet d'attaque, on jette 1d20 auquel on ajoute le bonus d'attaque du personnage. (De nombreux modificateurs peuvent s'appliquer à ce jet.) Si le résultat final égale ou dépasse la CA de l'adversaire, le coup touche et inflige des dégâts.

Coup automatiquement réussi ou raté. On rate automatiquement son coup sur un 1 naturel (c'est-à-dire au dé, avant modificateur) au jet d'attaque. De la même manière, l'attaque passe toujours sur un 20 naturel (à noter que celui-ci est également un coup critique possible, voir l'encart Coup critique, page 140).

BONUS D'ATTAQUE

Avec une arme de corps à corps, le bonus d'attaque est égal à :

Bonus de base à l'attaque + modificateur de Force + modificateur de taille

Avec une arme à distance, il devient :

Bonus de base à l'attaque + modificateur de Dextérité + modificateur de taille + malus de portée

Modificateur de Force. La Force permet de porter des coups plus violents et de frapper plus vite ; c'est pour cette raison qu'elle s'applique aux jets d'attaque au corps à corps.

Modificateur de Dextérité. La coordination musculaire et la visée dépendent de la Dextérité ; cette caractéristique s'applique donc aux jets d'attaque à distance.

Modificateur de taille. Plus un personnage est petit, plus ses adversaires lui paraissent grands et plus il a de facilité à les toucher. Un humain est une cible de grande taille pour un halfelin, tout comme un ogre l'est pour l'humain. Un modificateur similaire s'applique à la CA, avec pour conséquence que deux créatures de taille identique s'affrontent sans bonus ni malus.

TABLE 8–1 : MODIFICATEURS DE TAILLE

Taille	Modificateur de taille	Taille	Modificateur de taille
Colossal (C)	–8	Petit (P)	+1
Gigantesque (Gig)	–4	Très petit (TP)	+2
Très grand (TG)	–2	Minuscule (Min)	+4
Grand (G)	–1	Infime (I)	+8
Moyen (M)	+0		

Malus de portée. Le malus de portée dépend de l'arme utilisée et de la distance à la cible. Toutes les armes à distance ont un facteur de portée, comme par exemple 3 mètres pour un dard de lancer et 30 mètres pour un arc long (voir la Table 7–5 : armes, page 116). Tant que la distance est inférieure au facteur de portée, l'attaque n'est pas pénalisée. Ainsi, un arc court (facteur de portée 18 mètres) permet de tirer à 17,50 mètres de distance (par exemple) sans malus. Par contre, on applique un malus de –2 au jet d'attaque par distance égale au facteur de portée. Ainsi, un tireur à l'arc court désirant tirer à 60 mètres de distance aura un malus de –6 au jet d'attaque (car 60 mètres représentent plus que trois facteurs de portée, mais moins que quatre).

Pour les armes de jet (hache de lancer, etc.), la portée maximale est égale à cinq facteurs de portée. Les armes à projectiles (arcs, arbalètes, etc.) peuvent atteindre une cible se trouvant jusqu'à dix facteurs de portée.

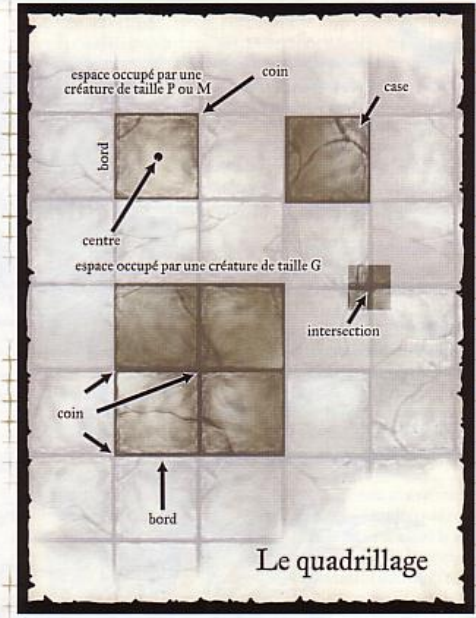
DÉGÂTS

Toute attaque réussie à l'aide d'une arme inflige des dégâts correspondant au type d'arme utilisée (voir la Table 7–5 : armes, page 116). Les bonus aux jets de dégâts des armes s'appliquent aussi aux attaques à mains nues et aux armes naturelles (griffes, gueule, etc.).

Les dégâts sont retranchés du total actuel de points de vie de la cible.

Dégâts minimaux des armes. Quels que soient les malus appliqués aux dégâts infligés, ceux-ci se montent toujours au moins à 1 point pour une attaque réussie.

Bonus de Force. À chaque coup au but, on applique son modificateur de Force aux dégâts infligés par une arme de corps à corps ou de jet (ou une fronde). Si le personnage a un malus de Force (pas un bonus), celui-ci s'applique également aux dégâts qu'il occasionne avec un arc ordinaire, mais pas avec un arc composite.



Le quadrillage

Arme utilisée dans la main non directrice. Lorsque le personnage touche avec l'arme qu'il utilise dans sa main non directrice (la main gauche pour un droitier), il n'ajoute que la moitié de son bonus de Force aux dégâts infligés.

Arme à deux mains. Si le personnage utilise une arme à deux mains, il ajoute une fois et demie son bonus normal (un bonus de +2 deviendra donc +3). Néanmoins, les armes légères ne bénéficient pas de ce bonus quand on les utilise à deux mains (voir Armes légères, à une main ou a deux mains, page 113).

Multiplication des dégâts. Il arrive qu'il faille multiplier les dégâts par un facteur donné, comme par exemple lors d'un coup critique. Dans ce cas, on joue les dés à plusieurs reprises (en ajoutant chaque fois les modificateurs correspondants) et on totalise le résultat. *Note :* quand on multiplie des dégâts à plusieurs reprises, chaque multiplicateur est calculé à partir des dégâts de base, et non du multiplicateur précédent (voir La multiplication, page 304).

Exception. Les bonus aux dégâts exprimés sous la forme de dés supplémentaires (attaque sournoise, *épée de feu*) ne sont pas multipliés en cas de coup critique.

Par exemple, Krusk le barbare demi-orque a un modificateur de Force de +3. Il bénéficie des bonus aux dégâts suivants : +3 avec son épée longue, +4 avec sa grande hache (maniée à deux mains) et +1 lorsqu'il utilise une arme dans sa main non directrice. En cas de coup critique, sa grande hache multiplie les dégâts par trois (x3). S'il réussit un coup critique, il jette trois fois 1d12+4 pour déterminer ses dégâts (ce qui revient à lancer 3d12+12).

Dégâts aux caractéristiques. Certaines créatures et certains sorts affaiblissent temporairement les caractéristiques. Le *Guide du Maître* détaille ce type d'attaque.

CLASSE D'ARMURE (CA)

La classe d'armure (CA) représente la difficulté que les adversaires ont à toucher le personnage. Elle indique également le chiffre final que l'ennemi doit atteindre pour porter un coup infligeant des dégâts. En règle générale, un paysan sans armure a une CA de 10. La CA se calcule de la façon suivante :

10 + bonus d'armure + bonus de bouclier + modificateur de Dextérité + modificateur de taille

Bonus d'armure et de bouclier. L'armure et le bouclier du personnage lui confèrent tous deux un bonus à la CA. Ce bonus représente leur solidité et l'efficacité avec laquelle ils le protègent des attaques.

LES BASES DU COMBAT

Cette page résume les règles et les détails du combat.

LE QUADRILLAGE

Un quadrillage, comme celui du *Guide du Maître*, permet de visualiser la situation pendant un combat. Chaque case de 2,5 cm du quadrillage représente un carré de 1,50 mètre pour les personnages.

LES ROUNDS

Le combat se décompose en rounds, unités de temps au cours desquelles chaque combattant peut agir à tour de rôle. Un round dure 6 secondes pour les personnages.

L'INITIATIVE

Avant le début du premier round, chaque joueur effectue un test d'initiative pour son personnage et le MD fait de même pour ses adversaires. Un test d'initiative est en fait un test de Dextérité (1d20 + modificateur de Dextérité). Pendant tout le combat, les combattants agissent dans l'ordre de leur résultat initial d'initiative, depuis le plus élevé jusqu'au plus bas.

Un personnage est pris au dépourvu tant qu'il n'a pas agi.

LES ACTIONS

Chaque round, pendant son tour de jeu, un personnage peut effectuer une action simple suivie d'une action de mouvement, ou une action de mouvement suivie d'une action simple, ou deux actions de mouvement, ou une seule action complexe. Il peut ajouter une ou plusieurs actions libres à ses autres actions du tour, à la discrétion du MD.

LES ATTAQUES

Pendant un combat, l'action simple la plus courante est l'attaque. Un personnage peut se déplacer (avec une action de mouvement) et placer une attaque (avec une action simple) dans le même round. S'il ne se déplace pas, un personnage expérimenté peut placer plusieurs attaques en un seul round (avec une action complexe). Effectuer une attaque à distance provoque une attaque d'opportunité de la part des adversaires qui contrôlent l'espace du personnage (voir ci-dessous).

Le jet d'attaque

Pour réussir une attaque, un personnage doit obtenir sur son jet d'attaque un résultat égal ou supérieur à la CA de son adversaire.

Jet d'attaque au corps à corps = 1d20 + bonus de base à l'attaque + modificateur de Force + modificateur de taille.

Jet d'attaque à distance = 1d20 + bonus de base à l'attaque + modificateur de Dextérité + modificateur de taille + malus de portée.

Les dégâts

Lors d'une attaque réussie, le personnage effectue un jet de dégâts, dont le résultat est retranché du total actuel de points de vie de la cible. Le modificateur de Force s'applique aux jets de dégâts des armes de corps à corps et de jet (et des frondes). Une arme tenue de la main non directrice ne bénéficie que de la moitié d'un éventuel bonus de Force. Une arme tenue à deux mains bénéficie d'une fois et demi un éventuel bonus de Force.

La classe d'armure

La classe d'armure d'un personnage est la valeur que ses adversaires doivent atteindre sur leurs jets d'attaque pour le frapper

Classe d'armure = 10 + bonus d'armure + bonus de bouclier + modificateur de Dextérité + modificateur de taille.

Les points de vie

Les points de vie d'un personnage représentent la quantité de dégâts qu'il peut encaisser avant de tomber inconscient ou de mourir.

LES SORTS

Dans la plupart des cas, un personnage peut se déplacer (avec une action de mouvement) et lancer un sort (avec une action simple) dans le même round. Lancer un sort provoque une attaque d'opportunité de la part des adversaires qui contrôlent l'espace du personnage (voir ci-dessous).

LES JETS DE SAUVEGARDE

Lorsqu'un personnage est soumis à une attaque inhabituelle ou magique, il a généralement droit à un jet de sauvegarde pour atténuer ou annuler ses effets. Pour réussir une sauvegarde, un personnage doit obtenir un résultat égal ou supérieur au degré de difficulté qui lui est associée.

Jet de Réflexes = 1d20 + bonus de base de Réflexes + modificateur de Dextérité.

Jet de Vigueur = 1d20 + bonus de base de Vigueur + modificateur de Constitution.

Jet de Volonté = 1d20 + bonus de base de Volonté + modificateur de Sagesse.

LES DÉPLACEMENTS

Chaque personnage a une vitesse de déplacement mesurée en mètres. Se déplacer de cette distance constitue une action de mouvement. On peut effectuer une action de mouvement avant ou après une action simple lors de son tour de jeu dans le round.

Il est également possible d'effectuer deux actions de mouvement dans le même round (mais on n'a alors pas d'action simple), ce qui double la vitesse, ou de courir (ce qui prend toutes les actions du round), ce qui quadruple la vitesse.

LES ATTAQUES D'OPPORTUNITÉ

Pendant un combat, et même en dehors de son tour de jeu, le personnage contrôle les cases qui lui sont adjacentes. Si un adversaire entreprend certaines actions dans l'une de ces cases, il provoque une attaque d'opportunité de la part du personnage. Une attaque d'opportunité est une attaque de corps à corps libre qui ne compte pas pour une action. On ne peut porter qu'une seule attaque d'opportunité par round. Les actions qui provoquent des attaques d'opportunité incluent : se déplacer (avec les exceptions suivantes), lancer un sort et attaquer avec une arme à distance.

On provoque une attaque d'opportunité lorsqu'on quitte une case contrôlée par un adversaire (mais pas en y entrant), sauf dans les cas suivants.

- Lors d'une retraite (une action complexe), un personnage ne provoque pas d'attaque d'opportunité en quittant la case d'où il commence son mouvement. Par contre, s'il pénètre dans une case contrôlée par la suite, il provoquera normalement une attaque d'opportunité en la quittant.
- Lorsque l'ensemble du déplacement d'un personnage pour le round est un simple pas de placement de 1,50 mètre celui-ci ne provoque pas d'attaque d'opportunité

LA MORT, L'INCONSCIENCE ET LA GUÉRISON

Les points de vie d'un personnage représentent la quantité de dégâts qu'il peut encaisser avant d'être mis hors de combat, de tomber inconscient ou de mourir.

1 point de vie ou plus. Tant que le total des points de vie d'un personnage est au moins de 1, il peut agir normalement.

0 point de vie. Lorsque le total de points de vie d'un personnage atteint exactement 0, il est hors de combat. Il ne peut effectuer qu'une action simple ou une action de mouvement à chacun de ses tours de jeu et subit 1 point de dégâts après toute action.

De –1 à –9 points de vie. Lorsque le total de points de vie d'un personnage tombe entre –1 et –9, il s'effondre, inconscient et mourant. Chaque round, il a 10% de chances de se stabiliser, mais s'il échoue, il perd 1 point de vie. Même une fois stabilisé, il est toujours inconscient. Chaque heure, il a 10% de chances de retrouver la conscience, mais s'il échoue, il perd 1 point de vie.

–10 points de vie. Lorsque le total de points de vie d'un personnage arrive à –10, il est mort.

Guérison. On peut stabiliser une personne en réussissant un test de Premiers soins de DD 15, ou en lui appliquant au moins 1 point de guérison magique. Lorsque le total de points de vie du personnage remonte à 1 ou plus, il reprend conscience et peut à nouveau agir normalement.

Modificateur de Dextérité. Les individus ayant une Dextérité élevée sont particulièrement doués pour éviter les coups, mais c'est tout le contraire pour ceux dont la Dextérité est basse. C'est pour cette raison que le modificateur de cette caractéristique s'applique à la CA.

Notez que l'armure limite le bonus de Dextérité, et qu'un personnage revêtu d'une armure particulièrement encombrante risque fort de ne pas bénéficier de l'intégralité de son bonus de Dextérité (voir la Table 7–6 : armures et boucliers, page 123).

Dans certains cas de figure, le bonus de Dextérité n'est pas pris en compte. En effet, il représente la faculté que le personnage a d'éviter les attaques. Mais s'il ne les voit pas venir, sa vitesse de réaction ne lui sert à rien (cette règle ne concerne pas les personnages n'ayant pas de bonus de Dextérité). Par exemple, on perd son bonus de Dextérité quand on est attaqué par un adversaire invisible, quand on s'agrippe du bout des doigts au sommet d'une falaise, ou quand on est pris au dépourvu au début d'un combat.

Modificateur de taille. Plus une créature est grande, plus il est facile de la toucher, et l'inverse est tout aussi vrai. Comme un modificateur similaire s'applique au jet d'attaque, deux halfelins peuvent s'affronter sans subir de malus (les deux modificateurs s'annulent mutuellement). Voir la Table 8–1, page 134.

Autres modificateurs. Plusieurs autres facteurs peuvent améliorer la CA d'un combattant.

Don d'Esquive. Le don Esquive (page 82) confère un bonus de +1 à la CA (contre un seul adversaire).

Bonus d'altération. Ces bonus augmentent l'efficacité de l'armure (*cotte de mailles* +1, *écu* +2, etc.).

Bonus de parade. Les effets conférant un bonus de parade détournent les attaques, ce qui améliore la CA.

Bonus d'armure naturelle. L'armure naturelle augmente la CA. Les races communes ne bénéficient pas d'une telle protection, qui prend généralement la forme d'écailles, d'une épaisse fourrure ou d'une carapace de chitine.

Bonus d'esquive. D'autres bonus représentent l'aisance avec laquelle on évite les coups, comme par exemple celui dont bénéficie tout nain affrontant un géant, ou celui dont profite quiconque décide de combattre sur la défensive. Ces bonus sont appelés bonus d'esquive, et ils disparaissent dans tous les cas de figure où le bonus de Dextérité cesse de s'appliquer (par contre, le fait de porter une armure ne réduit pas les bonus d'esquive ; seul le bonus de Dextérité est plafonné de la sorte). Contrairement à la plupart des types de bonus, ceux d'esquive se cumulent entre eux. Un nain se mettant sur la défensive contre un géant bénéficiera donc d'un bonus total de +6 (+4 de bonus racial contre les géants et +2 pour le fait de combattre défensivement).

Attaques de contact. Certaines attaques ne tiennent aucun compte de l'armure, du bouclier ou de l'armure naturelle. Par exemple, une *décharge électrique* produite par un magicien a autant de chances de toucher que la cible porte une armure ou pas et que son cuir soit épais ou pas. Dans ce cas, l'attaquant effectue un jet d'attaque de contact (soit au corps au corps, soit à distance). Ce jet d'attaque se joue normalement, mais la CA de la cible n'inclut pas ses bonus d'armure, de bouclier ou d'armure naturelle. Par contre, son modificateur de taille s'applique normalement, de même que ses bonus de Dextérité et de parade.

Par exemple, si un magicien tente de toucher Tordek pour lui transmettre *décharge électrique*, le guerrier nain bénéficie de son bonus de Dextérité de +1, mais ni de son bonus d'armure de +4 dû à son armure d'écailles, ni de son bonus de bouclier dû à son écu en bois. Sa CA tombe donc à 11 contre une attaque de contact.

POINTS DE VIE

Les points de vie indiquent la quantité de points de dégâts auxquels une créature peut résister avant de s'effondrer. Ceux des personnages sont fonction de leur classe et leur niveau ; on y ajoute leur modificateur de Constitution. Les points de vie de la plupart des monstres dépendent de leur espèce, mais certains ont une classe et un niveau (attention aux méduses ensorceleuses !).

Lorsque les points de vie d'un personnage tombent à 0, il est mis hors de combat. À –1, l'aventurier est mourant. À –10, ses ennuis sont terminés : il est mort (voir Les blessures et la mort, page 144).

VITESSE DE DÉPLACEMENT

La vitesse de déplacement indique quelle distance un personnage peut parcourir en un round, tout en portant une attaque ou en lançant un sort. Elle dépend de la race et de l'armure portée.

Les gnomes et halfelins se déplacent de 6 mètres (4 cases), ou de 4,50 mètres (3 cases) s'ils portent une armure intermédiaire ou lourde.

Les nains se déplacent toujours de 6 mètres (4 cases), quel que soit l'encombrement de leur armure.

Humains, elfes, demi-elfes et demi-orques se déplacent de 9 mètres (6 cases), ou 6 mètres (4 cases) s'ils portent une armure intermédiaire ou lourde.

Effectuer deux actions de mouvement dans le même round (ce qu'on désigne parfois sous le terme d'action de double mouvement) permet de parcourir deux fois la distance indiquée. En courant pendant tout le round, on parcourt quatre fois la distance normale (trois fois seulement si l'on est en armure lourde).

JETS DE SAUVEGARDE

Les attaques physiques ne sont pas les seuls périls proposés aux aventuriers. Ceux-ci doivent également se méfier du regard pétrifiant de la méduse, du venin mortel de la wiverne, ou du chant envoûtant de la harpie. Fort heureusement, un personnage suffisamment résistant devrait pouvoir survivre à de tels assauts.

En règle générale, lorsqu'on est soumis à une attaque magique ou inhabituelle, on a droit à un jet de sauvegarde pour l'annuler, ou du moins pour en amoindrir les effets. Tout comme le jet d'attaque, le jet de sauvegarde est joué avec 1d20, auquel on ajoute un bonus dépendant de la classe et du niveau du personnage et un modificateur de caractéristique. Le modificateur au jet de sauvegarde est égal à :

Bonus de base au jet de sauvegarde + modificateur de caractéristique

Types de jet de sauvegarde. Il existe trois types de jets de sauvegarde : Réflexes, Vigueur et Volonté.

Jet de Réflexes. Ce type de jets de sauvegarde représente la faculté du personnage à esquiver de terribles attaques de zone. On y applique le modificateur de Dextérité. Par exemple, on les lance pour ne pas tomber dans une fosse ou s'enflammer, ou encore pour éviter une *boule de feu*, un *éclair* ou le souffle brûlant d'un dragon rouge.

Jet de Vigueur. Ce type de jets de sauvegarde reflète la capacité du personnage à résister aux attaques mettant sa vitalité ou sa santé en danger. On y applique le modificateur de Constitution. Par exemple, on les joue pour se soustraire à des attaques telles que le poison, les maladies, la paralysie, la pétrification, l'absorption d'énergie ou *désintégration*.

Jet de Volonté. Ce type de jets de sauvegarde représente la faculté de se soustraire aux tentatives de domination et à d'autres effets magiques similaires. On y ajoute le modificateur de Sagesse. On les effectue contre des attaques telles que *charme-personne*, *immobilisation de personne* et la plupart des illusions.

Degré de difficulté du jet de sauvegarde. Le DD du jet de sauvegarde est déterminé par la nature de l'attaque. Deux exemples : le venin d'un mille-pattes monstrueux de taille M requiert un jet de Vigueur assorti d'un DD de 10, tandis que le souffle d'un dragon rouge vénérable nécessite un jet de Réflexes de DD 36.

Sauvegarde automatiquement réussie ou ratée. On rate automatiquement sa sauvegarde sur un 1 naturel (c'est-à-dire au dé, avant modificateur) au jet de sauvegarde (et l'effet a une chance d'affecter l'un des objets portés par le personnage, voir Jet de sauvegarde et objets, page 177). De la même manière, un 20 naturel est toujours une réussite.

L'INITIATIVE

Chaque round, tous les participants au combat ont la possibilité d'agir. C'est leur test d'initiative qui détermine dans quel ordre ils agissent, du résultat le plus élevé jusqu'au plus bas.

Les tests d'initiative. Au début du combat, chaque participant effectue un test d'initiative, qui n'est rien d'autre qu'un test de Dextérité (c'est-à-dire 1d20 + modificateur de Dextérité). Cela permet au MD de déterminer dans quel ordre les personnages et leurs adversaires agissent (celui qui obtient le test d'initiative le plus élevé commence, et ainsi de suite jusqu'au plus petit). Le résultat du test d'initiative initial s'applique à tout le combat, sauf si l'un des protagonistes exécute une action modifiant son initiative (voir Actions modifiant l'initiative, page 160). Le MD a intérêt à noter sur une feuille la liste des personnages dans leur ordre d'initiative, afin de ne pas perdre de temps d'un round à l'autre. En cas d'égalité au test d'initiative, c'est le combattant qui a le modificateur total d'initiative le plus élevé qui commence. Si cela ne suffit pas à départager les deux protagonistes, jouez l'initiative à pile ou face.

L'initiative des monstres. En règle générale, le MD effectue un unique test d'initiative unique pour la totalité des monstres et des autres adversaires. De cette manière, chaque joueur a un tour de jeu, et le MD a lui aussi un seul tour de jeu. S'il le souhaite, le MD peut toutefois effectuer des tests d'initiative séparés pour plusieurs groupes de monstres, voire pour chaque individu. Par exemple, il pourra jouer un test d'initiative pour sa prêtresse de Nérull, et un second pour les sept zombis qui la protègent.

Pris au dépourvu. Tout participant à un combat est pris au dépourvu tant qu'il n'a pas eu le temps d'agir (autrement dit, tant que son tour de jeu n'est pas arrivé, lors du premier round). Un personnage pris au dépourvu perd un éventuel bonus de Dextérité à la CA (ce qui peut être une très mauvaise nouvelle s'il est attaqué par un roublard). Le pouvoir extraordinaire d'esquive instinctive que possèdent barbares et roublards leur permet de bénéficier de leur bonus de Dextérité à la CA même quand ils sont pris au dépourvu. Un personnage pris au dépourvu ne peut pas porter d'attaque d'opportunité.

Inaction. Même lorsqu'un personnage est dans l'incapacité d'agir (par exemple, s'il est paralysé ou inconscient) il conserve sa place dans l'ordre d'initiative pour cette rencontre. Par exemple, quand Tordek est paralysé par une goule, il peut laisser passer un ou plusieurs tours de jeu, mais lorsque Jozan lui lance une *délivrance de la paralysie*, Tordek peut agir dès son prochain tour de jeu.

LA SURPRISE

Lorsqu'un combat débute, les protagonistes qui ne sont pas conscients de la présence de l'ennemi sont automatiquement surpris (à condition d'avoir été repérés par la partie adverse, bien sûr).

Qui a conscience du danger

Parfois, tous les membres du groupe sont conscients de la présence de l'ennemi, mais il se peut aussi que personne n'ait rien vu ou entendu ou que seuls certains personnages soient surpris. Quand deux groupes adverses se rencontrent, il est tout à fait possible que seuls certains membres de chaque groupe réagissent assez rapidement pour ne pas être surpris.

C'est le MD qui détermine qui a vu ou entendu arriver l'adversaire au début du combat. Il peut demander des tests de Détection ou de Perception auditive afin de décider si les personnages décèlent la présence de l'ennemi. Voici trois exemples :

- Les aventuriers (dont le groupe comprend Tordek et Jozan, qui font un raffut important en raison de leur armure métallique) s'arrêtent devant une porte close. Le MD décide que la bête éclipsante se trouvant de l'autre côté du battant a perçu l'approche des personnages. Lidda écoute à la porte, entend quelques grognements et prévient ses compagnons. Tordek enfonce la porte. Personne n'est surpris, chacun sachant qu'un ennemi se trouve tout près. Tout le monde joue un test d'initiative et le combat commence.
- Les personnages explorent une armurerie abandonnée et cherchent quelque chose de récupérable au milieu des armes rouillées. Des kobolds cachés dans un coin attendent le moment rêvé pour attaquer. Soudain, Jozan les aperçoit et pousse un cri. Les kobolds et Jozan ont droit à une action simple au cours du round de surprise. Les monstres suffisamment proches des aventuriers peuvent les attaquer en chargeant, les autres profitant de l'effet de surprise pour se positionner au mieux ou pour tirer sur les personnages pris au dépourvu. Quant à Jozan, il peut lancer un sort, attaquer ou faire autre chose. Une fois le round de surprise achevé, le premier round de combat commence.
- Les personnages progressent dans un couloir obscur, s'éclairant à l'aide du sort *lumière*. Au bout du couloir, une ensorceleuse kobold détestant qu'on la dérange lance un *éclair* sur les aventuriers. Voilà pour le round de surprise. Le combat démarre aussitôt après et les personnages peuvent s'attendre à avoir des ennuis, car ils ne savent toujours pas ce qui les a attaqués.

Le round de surprise. Si une partie des protagonistes du combat sont conscients de la présence de l'adversaire (mais pas tous), un round de surprise a lieu avant le début du combat proprement dit. Les combattants conscients du danger peuvent agir ; ils jouent donc un test d'initiative. Chacun à leur tour, ils exécutent une action simple (voir Les actions simples, page 139), ainsi, éventuellement, que des actions libres. Si personne n'est surpris (ou si tout le monde l'est), le round de surprise n'a pas lieu.

Combattants inconscients du danger. Les créatures qui n'ont pas perçu la présence adverse sont incapables d'agir lors du round de surprise. Automatiquement prises au dépourvu puisqu'elles n'ont pas encore agi, elles perdent leur éventuel bonus de Dextérité à la CA.

LES ATTAQUES D'OPPORTUNITÉ

Les règles du combat partent du principe que chaque combattant évite autant que possible de se mettre dans une situation permettant à l'adversaire de le frapper. Il n'est donc pas nécessaire de préciser que son personnage se défend. Même si sa figurine est statique sur le quadrillage, il est évident que le personnage se démène comme un beau diable pour éviter les coups de hache de l'orque qu'il affronte (et qu'il en profite également pour placer quelques coups afin d'obliger son ennemi à transpirer un peu, lui aussi).

Mais il arrive qu'un combattant au corps à corps baisse sa garde. Dans ce cas, ses adversaires directs peuvent en profiter pour porter une attaque en plus que leur quota normal : c'est une attaque d'opportunité (voir le diagramme page suivante).

Espace contrôlé. Un personnage contrôle la zone (ou l'espace) dans laquelle il est capable de faire des attaques de corps à corps et ce même si ce n'est pas à lui d'agir. En règle générale, l'espace contrôlé est constitué des cases adjacentes au personnage (en incluant les diagonales). Si l'un des adversaires du personnage accomplit certaines actions dans cette zone, il s'expose à une attaque d'opportunité de la part de l'aventurier. Un personnage ne portant pas d'arme ne peut normalement pas contrôler les cases environnantes et ne peut donc pas porter d'attaques d'opportunité (mais voir Attaques à mains nues, page 139).

Armes à allonge. La plupart des créatures de taille M ou plus petites ont une allonge de 1,50 mètre seulement. Cela signifie qu'elles ne peuvent frapper leurs ennemis que s'ils sont à 1,50 mètre (une case) ou moins d'eux. Néanmoins, une créature de taille P ou M qui utilise une arme à allonge (comme une pique) contrôle plus de cases qu'avec une autre arme. Par exemple, un humain portant une pique contrôle toutes les cases à 3 mètres (2 cases) de distance, même en diagonale. (C'est une exception à la règle générale qui dit que 2 cases en diagonale mesurent 4,50 mètres.) De plus, la plupart des créatures de taille G ou plus grandes ont une allonge de 3 mètres ou plus (voir Créatures de taille inférieure ou supérieure à la moyenne, page 148).

Actions provoquant une attaque d'opportunité. Deux types d'actions provoquent généralement des attaques d'opportunité : se déplacer hors d'une case contrôlée et entreprendre certaines actions dans une case contrôlée.

Déplacement. Le fait de sortir d'une case contrôlée (mais pas d'y entrer) provoque généralement une attaque d'opportunité. Toutefois, deux méthodes courantes permettent d'éviter cette attaque : le pas de placement de 1,50 mètre (voir page 144) et l'action de retraite (voir page 143).

Actions déconcentrantes. Certaines actions exposent à une attaque d'opportunité lorsqu'on les effectue dans une case contrôlée par un ennemi, comme par exemple lancer un sort ou combattre avec une arme à distance, car elles obligent le personnage à porter son attention ailleurs que sur la bataille en cours. La Table 8–2 : actions en combat fait la liste de la plupart des actions se traduisant par une attaque d'opportunité adverse.

Rappelez-vous que même les actions qui provoquent habituellement des attaques d'opportunité peuvent avoir des exceptions à cette règle. Par exemple, un personnage qui possède le don Science du combat à mains nues ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il porte une attaque à mains nues.

Porter une attaque d'opportunité. Une attaque d'opportunité est une attaque de corps à corps normale, si ce n'est qu'on ne peut en placer qu'une seule par round au maximum. Porter une attaque d'opportunité n'est pas obligatoire, on peut laisser passer la possibilité de porter une telle attaque.

À partir d'un certain niveau, les personnages gagnent de nouvelles attaques de corps à corps (nécessitant l'action d'attaque à outrance), mais avec un bonus de base diminué. L'attaque d'opportunité, elle, s'effectue toujours avec le bonus à l'attaque normal, et ce même si le personnage a déjà attaqué au cours du round.

Une attaque d'opportunité « interrompt » le cours habituel des actions du round. Lorsqu'un personnage provoque des attaques d'opportunité, elles sont résolues immédiatement, puis l'on reprend le tour de jeu du personnage s'il a provoqué une attaque d'opportunité au milieu de son round, ou on passe au suivant s'il l'avait fini.

Attaques réflexes et attaques d'opportunité multiples. Le don Attaques réflexes (voir page 92) permet de porter, au cours d'un round, un nombre d'attaques d'opportunité égal à 1 + modificateur de Dextérité du personnage. Cela ne permet toutefois pas de porter plus d'une attaque pour la même opportunité, mais

si le même adversaire provoque une attaque d'opportunité à deux occasions différentes (par exemple en sortant d'une case contrôlée, puis en lançant un sort), le personnage peut alors porter deux attaques d'opportunité distinctes, une pour chaque opportunité. Sortir de plus d'une case contrôlée par un personnage ne compte que comme une seule opportunité. Toutes ces attaques s'effectuent avec le bonus de base maximal.

LES ACTIONS DE COMBAT

Il existe trois principaux types d'actions, permettant de se déplacer, d'attaquer ou de lancer des sorts. Elles sont décrites dans les pages qui suivent. D'autres actions, plus spécifiques, sont présentées plus loin dans les sections Attaques spéciales, page 153, et Actions modifiant l'initiative, page 160.

LE ROUND DE COMBAT

Dans l'univers du jeu, chaque round correspond environ à 6 secondes. Il permet à chaque personnage impliqué dans le combat de réaliser une action. Si l'action que vous choisissez est faisable en 6 secondes dans le monde réel, votre personnage peut l'accomplir en 1 round.

Chaque round commence par le tour de jeu du personnage (ou de la créature) ayant réussi le résultat d'initiative le plus élevé, puis passe au second, et ainsi de suite. L'ordre d'initiative ne varie pas d'un round à l'autre. Quand son tour arrive, un personnage accomplit toutes les actions qui lui sont allouées avant de passer la main au suivant (pour les exceptions, voir Les attaques d'opportunité, page 137, et Actions modifiant l'initiative, page 160).

Dans la plupart des cas, il est inutile de savoir quand s'achève un round et quand commence le suivant. Pour le comprendre, il suffit de prendre pour exemple le mot « mois » : ce terme peut à la fois définir un mois calendaire et une période d'une trentaine de jours s'étalant en réalité sur deux mois différents. Il en va de même du round, qui peut durer du début à la fin de l'ordre d'initiative, ou d'un instant donné (un instant donné du décompte) à un autre (le même instant du décompte, lors du round suivant). Les effets se prolongeant pendant plusieurs rounds s'achèvent à la fin de la durée indiquée, juste avant la valeur d'initiative à laquelle ils ont débuté.

Par exemple, un moine agit avec une initiative de 15. Il donne un coup étourdissant qui affecte son adversaire pendant 1 round. Ce dernier sera donc affecté jusqu'à ce que le décompte d'initiative arrive à 16 le round suivant (et pas jusqu'à la fin du round en cours). Dès que l'initiative repasse à 15 lors du round suivant, l'étourdissement cesse.

LES DIFFÉRENTS TYPES D'ACTIONS

Chaque type d'action définit le temps nécessaire à l'exécution de l'action concernée et le déplacement qu'il est possible d'accomplir avant la fin des 6 secondes que dure le round. Il y a quatre types d'actions : l'action simple, l'action de mouvement, l'action complexe et l'action libre.

Au cours d'un round ordinaire, un personnage peut effectuer une action simple suivie d'une action de mouvement, ou une action de mouvement suivie d'une action simple, ou deux actions de mouvement, ou une seule action complexe. Il peut ajouter une ou plusieurs actions libres à ses autres actions du tour, à la discrétion du MD. (On peut toujours remplacer une action simple par une action de mouvement.)

Dans certaines situations, comme pendant le round de surprise, l'activité d'un personnage peut être restreinte. Il ne peut alors effectuer qu'une action simple, ou une action de mouvement (mais pas les deux).

Action simple. Une action simple permet d'accomplir quelque chose. L'action simple la plus courante est l'attaque, qui permet de porter une attaque au corps à corps ou à distance. D'autres actions simples comprennent lancer un sort, se concentrer pour maintenir un sort actif, activer un objet magique et utiliser un pouvoir spécial. Voir la Table 8–2 : actions de combat pour la liste des actions simples.

Action de mouvement. L'action de mouvement permet de se déplacer d'une distance égale ou inférieure à sa vitesse, ou d'accomplir une action prenant un temps équivalent. Grâce à une action de ce type, on peut se déplacer de sa vitesse, grimper à un quart de sa vitesse, dégainer ou rengainer, sortir ou ranger un objet, se relever, ramasser un objet ou effectuer une autre action similaire (voir la Table 8–2 : actions en combat).

On peut effectuer une action de mouvement à la place d'une action simple. Par exemple, plutôt que de se déplacer de sa vitesse et d'attaquer, on peut se relever et se déplacer (deux actions de mouvement), ou ranger une arme et grimper du quart de sa vitesse (deux actions de mouvement) ou ramasse un objet et le ranger dans son sac à dos (deux actions de mouvement).

Si l'aventurier ne se déplace pas au cours du round (la plupart du temps parce qu'il a échangé son déplacement contre une ou plusieurs actions équivalentes), il peut tout de même accomplir un pas de placement avant, pendant ou

après son action. Par exemple, si Tordek se trouve au sol, il peut se relever (action de mouvement), avancer de 1,50 mètre (son pas de placement) et attaquer (action simple).

Action complexe. Une action complexe demande un round entier d'efforts. Le personnage ne peut pas se déplacer autrement qu'en exécutant un pas de placement (avant, pendant ou après son action). Il peut aussi accomplir autant d'actions libres (voir ci-dessous) que le MD le permet. L'action complexe la plus courante est l'attaque à outrance, qui permet de porter plusieurs attaques au corps à corps ou à distance dans le même round.

Certaines actions complexes ne laissent même pas le temps de faire un pas de placement.

Certaines actions complexes peuvent être effectuées en tant qu'actions simples, mais uniquement par un personnage à l'activité réduite à une seule action simple par round (comme pendant un round de surprise). La description des actions complexes indique si elles offrent cette possibilité.

Action libre. Les actions libres prennent un temps négligeable, que l'on considère nul au cours d'un round. Le personnage peut en accomplir une ou plusieurs tout en exécutant l'action qu'il a choisie. C'est au MD de décider combien d'actions libres sont possibles au cours d'un round. Par exemple, appeler ses amis à l'aide, lâcher un objet et cesser de se concentrer sont des actions libres.

Activité instantanée. Certaines activités sont si accessoires qu'on ne les considère pas comme des actions, même libres. Elles ne prennent absolument aucun de temps, car elles font partie d'une autre activité. Par exemple, faire appel à la compétence Utilisation d'objets magiques (voir page 85) pour se servir d'un objet magique n'est pas une action en soi ; c'est juste une partie de l'action simple permettant d'activer l'objet.

Activité restreinte. Dans certaines situations, l'activité d'un personnage au cours d'un round peut être restreinte (c'est le cas s'il est la victime d'un sort de lenteur ou pendant un round de surprise). Dans ce cas, le personnage ne peut effectuer qu'une action simple ou une action de mouvement dans le round (et pas les deux), plus un certain nombre d'actions libres. Il est impossible d'entreprendre une action complexe dans cette situation, mais on peut l'effectuer en deux rounds avec deux actions simples (commencer une action complexe et finir une action complexe, voir ci-dessous).

LES ACTIONS SIMPLES

La plupart des actions simples consistent à porter une attaque, lancer un sort ou activer un objet. Ce sont les actions les plus courantes et les plus directes qu'un personnage puisse effectuer en combat. Certaines actions plus spécialisées sont décrites dans la section Attaques spéciales, page 153.

L'attaque

Porter une attaque est une action simple.

Attaques au corps à corps. La plupart des armes de corps à corps permettent de frapper tout adversaire distant de 1,50 mètre ou moins. (On considère ces ennemis comme étant adjacents au personnage.) Certaines armes confèrent toutefois une plus grande allonge, comme indiqué dans le Chapitre 7 : l'équipement. Ces armes, dites à allonge, permettent de toucher un adversaire à 3 mètres de distance, mais pas de frapper un ennemi adjacent (autrement dit, se trouvant à 1,50 mètre de distance ou moins).

Attaques à mains nues. Frapper des poings, des pieds ou de la tête fonctionne comme les autres attaques de corps à corps, aux exceptions suivantes.

Attaques d'opportunité. Le fait d'attaquer à mains nues provoque une attaque d'opportunité de la part de l'adversaire qu'on cible, à condition qu'il soit armé. Cette attaque d'opportunité a lieu avant l'attaque qui la provoque. Une attaque à mains nues ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part des autres belligérants, contrairement au fait de tirer à l'arc. On peut attaquer à mains nues sans risque un adversaire qui ne porte pas lui-même d'arme de corps à corps. Attaquer à mains nues oblige à se rapprocher dangereusement de son adversaire, ce qui explique l'attaque d'opportunité.

Inversement, on ne peut porter d'attaques d'opportunité à mains nues (mais voir Être armé à mains nues, ci-dessous).

Être armé à mains nues. Certains personnages ou monstres sont parfois considérés comme armés même lorsqu'ils combattent à mains nues. C'est le cas des moines, des personnages possédant le don Science du combat à mains nues, d'un lanceur de sorts délivrant un sort de contact ou d'un monstre combattant avec ses griffes, ses crocs ou d'autres armes naturelles. Cette distinction est valable aussi bien pour l'attaque que pour la défense. Ainsi, non seulement un moine ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il attaque ses adversaires à mains nues, mais lui-même peut porter des attaques d'opportunité à mains nues.

Dégâts des attaques à mains nues. Les attaques à mains nues d'une créature de taille M infligent 1d3 points de dégâts (plus son modificateur de Force). Celles d'une créature de taille P infligent 1d2 points de dégâts, et celles d'une créature de taille G, 1d4 points. Les dégâts infligés à mains nues sont toujours de type non-létaux. Les attaques à mains nues comptent comme des armes légères (pour ce qui est des malus du combat à deux armes et ainsi de suite).

Infliger des dégâts létaux. Un personnage peut déclarer vouloir infliger des dégâts létaux à mains nues avant son attaque, mais il subit alors un malus de –4 sur son jet d'attaque, car il doit frapper les points vitaux de son adversaire. Un moine ou un autre personnage possédant le don Science du combat à mains nues peut infliger des dégâts létaux ou non-létaux à mains nues, sans subir de malus sur le jet d'attaque.

Attaques à distance. Les armes de jet ou à projectiles peuvent être utilisées contre toute cible sur laquelle on a une ligne de mire dégagée et se trouvant dans les limites de portée maximale de son arme. Pour une arme de jet, la limite de portée est égale à cinq facteurs de portée. Pour une arme à projectiles, elle se monte à dix facteurs de portée. Certaines armes peuvent avoir des portées maximales différentes, qui sont alors indiquées dans leur description.

Jets d'attaque. Le jet d'attaque ne représente pas un coup unique, mais plutôt une série de manœuvres enchaînées dans le but de toucher l'adversaire (feintes, coups d'estoc et de taille, etc.). Il indique que l'attaquant a pu placer un coup efficace à force de multiplier les assauts.

Le jet d'attaque est égal à 1d20 + bonus d'attaque assorti à l'arme utilisée par le personnage. Si le résultat est au moins égal à la CA de la cible, le coup porte et inflige des dégâts.

Coup automatiquement réussi ou raté. On rate automatiquement son coup sur un 1 naturel (c'est-à-dire au dé, avant modificateur) au jet d'attaque. De la même manière, l'attaque passe toujours sur un 20 naturel (à noter que celui-ci est également un coup critique possible, voir l'encart Coup critique, page 140).

Jet de dégâts. Si le résultat du jet d'attaque est supérieur ou égal à la CA de la cible, cette dernière est touchée et il faut déterminer les dégâts qu'elle subit. Pour ce faire, on jette le ou les dés de dégâts correspondant à l'arme utilisée (voir la Table 7–5 : armes, page 116). Les dégâts sont déduits des points de vie de la cible ; dès que ceux-ci tombent à 0 ou moins, elle est en mauvais état (voir Les blessures et la mort, page 144).

Attaques multiples. Un personnage disposant de plusieurs attaques par round doit choisir l'attaque à outrance (voir L'attaque à outrance, page 143) pour bénéficier de toutes ses attaques. Sinon, il ne peut en jouer qu'une.

Tir dans le tas. Quand on utilise une arme de jet ou à projectiles sur un adversaire en train de combattre au corps à corps avec un compagnon, on subit un malus de –4 au jet d'attaque car on vise précautionneusement pour ne pas risquer de toucher son allié. Dans ce cas de figure, on considère que deux individus sont au corps à corps s'ils sont ennemis et si au moins l'un des deux contrôle l'espace de l'autre. (Un personnage inconscient ou immobilisé (par un sort ou autre) n'est considéré au corps à corps que s'il se fait attaquer.)

Si la créature ciblé par le personnage (ou la partie de la créature qu'il cible, si c'est une grosse créature) est au moins à 3 mètres de l'allié le plus proche, le malus de –4 ne s'applique pas, même si la cible est engagé au corps à corps grâce à une allonge supérieure.

Tir de précision. Un personnage possédant le don Tir de précision (voir page 102) ne subit pas ce malus.

Combattre sur la défensive lors d'une action simple. Il est possible de combattre défensivement en choisissant l'option action d'attaque. Dans ce cas, le personnage subit un malus de –4 à toutes ses attaques du round (attaque d'opportunité comprise). Dans le même temps, il bénéficie d'un bonus d'esquive de +2 à la CA. Ce bonus se cumule avec celui du don Expertise du combat, page 96.

Lancer un sort

Jeter un sort ayant un temps d'incantation de 1 action ne demande qu'une action simple. Reportez-vous au Chapitre 10 : la magie pour plus de renseignements sur la façon de lancer des sorts, leurs effets, etc.

Note : on conserve son bonus de Dextérité à la CA lorsque l'on lance un sort.

Composantes des sorts. Pour pouvoir jeter un sort à composante verbale (V), il est nécessaire de parler distinctement. Un personnage bâillonné ou pris dans une zone de *silence* n'a aucune chance de lancer un tel sort. Pour sa part, un personnage sourd a 20 % de chances de rater son incantation si celle-ci comprend une composante verbale. Dans ce cas, le sort est perdu.

Pour lancer un sort à composante gestuelle (G), il faut au moins pouvoir bouger librement une main. On ne peut pas jeter ce type de sort en étant ligoté ou agrippé en situation de lutte, ni lorsqu'on a les mains prises ou utilisées pour autre chose (comme quand on nage ou quand on est accroché à une paroi rocheuse, par exemple).

Enfin, pour jeter un sort nécessitant une ou plusieurs composantes matérielles (M), un focaliseur (F) ou un focaliseur divin (FD), il faut posséder les objets en question, comme indiqué dans la description du sort. Sortir ces composantes est une action libre, à moins que leur nature n'exige manifestement plus, comme le miroir en argent nécessaire pour le sort *scrutation* (dont les dimensions de 1,20 mètre x 60 cm empêchent de l'emmener en aventure). Quand le prix des composantes ou du focaliseur n'est pas indiqué, on part du principe que le personnage en possède dans sa sacoche à composantes.

Certains sorts particulièrement puissants exigent également une dépense en termes de points d'expérience de la part du personnage. Dans ce cas, aucun sort, pas même *restauration*, ne permet de récupérer les PX perdus. Il est impossible de sacrifier un nombre de points d'expérience suffisamment important pour perdre un niveau mais, si le personnage gagne assez de PX pour passer au niveau supérieur, il peut décider de les utiliser de suite pour lancer son sort plutôt que d'accéder au niveau suivant. Les points d'expérience sont dépensés au moment de l'incantation et perdus même si le sort échoue.

Concentration. Il est nécessaire de se concentrer pour lancer un sort. Si le personnage se trouve dans l'incapacité de le faire (par exemple, s'il se trouve sur le pont d'un navire en pleine tempête), il lui est impossible de se servir de sa magie. Si un événement de nature à déconcentrer le personnage se produit alors que ce dernier est en cours d'incantation (par exemple, un violent coup de massue asséné par un ogre tirant profit de l'attaque d'opportunité qui lui est offerte), le personnage doit réussir un test de Concentration sous peine de perdre le fil de l'incantation et perdre le sort. Le DD du test dépend de la source de distraction (voir la compétence Concentration, page 70, et La concentration, page 170). En cas d'échec, le sort est perdu. Si l'aventurier prépare ses sorts (autrement dit, s'il s'agit d'un magicien, d'un prêtre, d'un druide, d'un paladin ou d'un rôdeur), le sort disparaît de son esprit. S'il lance ses sorts spontanément (comme c'est le cas pour les ensorceleurs et les bardes), le sort perdu est décompté de son total quotidien.

Maintenir l'effet d'un sort. Certains sorts ne continuent de faire effet que si celui qui les a lancés se concentre. Se concentrer de la sorte constitue une action simple, qui n'expose pas à une attaque d'opportunité. Par contre, tout ce qui peut distraire un personnage tentant de lancer un sort gêne également quiconque tente d'en maintenir l'effet. Si le personnage est déconcentré, le sort s'arrête aussitôt.

Temps d'incantation. La plupart des sorts ont un temps d'incantation de 1 action simple. Dans ce cas, ils peuvent être lancés dans le cadre d'une action simple et prennent effet immédiatement.

Attaques d'opportunité. En règle générale, le fait de lancer un sort provoque une attaque d'opportunité de la part des adversaires pouvant frapper le personnage (c'est-à-dire tous ceux qui le menacent). Si l'aventurier est blessé par une attaque d'opportunité, il doit réussir un test de Concentration (DD 10 + nombre de points de dégâts encaissés + niveau du sort) pour ne pas perdre son sort. Les sorts qui ne nécessitent qu'une action libre pour être lancés (comme *feuille morte* ou n'importe quel sort à incantation rapide) ne provoquent pas d'attaque d'opportunité.

Incantation sur la défensive. Il est possible de jeter son sort en continuant de surveiller ses adversaires et d'éviter les attaques. Le personnage n'est pas plus vulnérable qu'en temps normal et ne provoque donc pas d'attaque d'opportunité en lançant un sort sur la défensive. Par contre, lancer un sort en étant aussi attentif aux assauts éventuels exige un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort). Si le personnage le rate, le sort est perdu.

Sorts de contact en situation de combat. Beaucoup de sorts ont une portée dite de contact. Pour se servir, le personnage récite son incantation puis transfère l'énergie du sort au sujet en touchant ce dernier, soit au cours du même round, soit plus tard. Il a la possibilité de toucher le sujet (ou du moins, d'essayer de le faire) lors du round où il lance le sort. Au choix, le déplacement peut s'effectuer avant l'incantation, après avoir touché le sujet, ou entre ces deux instants. Le personnage peut automatiquement se toucher ou toucher un ami, mais il doit réussir un jet d'attaque de contact pour toucher un adversaire.

LES COUPS CRITIQUES

Quand un personnage obtient un 20 naturel (c'est-à-dire que le résultat du d20 est de 20 avant modifications), il touche automatiquement quelle que soit la classe d'armure de son adversaire et il y a également possibilité de coup critique. Dans ce cas, on effectue aussitôt un jet de critique, c'est-à-dire un nouveau jet d'attaque, assorti des mêmes modificateurs que le précédent. Si ce second jet égale ou dépasse la CA de la cible, le premier était bien un critique. (Il suffit de toucher l'adversaire pour parvenir à ce résultat ; il n'est pas besoin de tirer un nouveau 20.) Si le second jet rate, le premier était juste un coup normal (pas de critique).

Lorsqu'on réussit un coup critique, on rejoue les dés de dégâts à plusieurs reprises, en ajoutant à chaque fois le bonus normal aux dégâts et en totalisant le tout. Sauf indication contraire, la zone de critique possible d'une arme est de 20 et le facteur de critique est de x2.

Exception. Les dégâts représentés sous la forme de dés supplémentaires (comme c'est le cas pour l'attaque sournoise et une arme de feu) ne sont pas multipliés en cas de coup critique.

Zone de critique possible plus étendue. Certaines armes offrent la possibilité de réussir un coup critique sur un résultat autre qu'un 20 naturel au dé. C'est par exemple le cas de l'épée longue, dont la zone de critique possible est de 19-20. À noter qu'un résultat inférieur à 20 n'est pas un coup automatique. Une attaque ratée ne peut devenir un coup critique.

Facteur de critique plus élevé. De la même manière, certaines armes, comme par exemple la hache d'armes ou la flèche, infligent des dégâts plus importants en cas de critique réussi. Voir la Table 7–5 : armes, page 116 et le paragraphe Critique de la section Attributs des armes, page 114.

Sorts et coups critiques. Les sorts qui nécessitent un jet d'attaque pour atteindre leur cible (comme c'est le cas pour *décharge électrique* ou *flèche acide de Melf*) peuvent obtenir un coup critique. Ce n'est pas le cas de ceux qui touchent automatiquement (tels qu'*éclair*).

Attaque de contact. Comme le personnage doit juste toucher son adversaire (pas traverser son armure), il joue une attaque de contact plutôt qu'une attaque normale. Cette attaque est considérée comme une attaque avec arme et n'expose pas à une attaque d'opportunité (le sort représente une menace tangible, que le défenseur doit prendre en compte comme si on l'attaquait avec une arme). Par contre, l'incantation, elle, provoque une attaque d'opportunité, aussi est-il recommandé de lancer son sort à distance de l'ennemi, puis de s'approcher. Les attaques de contact peuvent se faire au corps au corps (par exemple, quand on touche l'adversaire de la main) ou à distance (lorsqu'on se sert d'un rayon magique, entre autres). Dans les deux cas, il est possible d'obtenir un coup critique. La CA de l'adversaire ne prend pas en compte son bonus d'armure, son bonus de bouclier ou son éventuel bonus d'armure naturelle. Par contre, son bonus de parade et ses modificateurs de taille et de Dextérité s'appliquent normalement.

Retenir un sort de contact. Si le personnage ne décharge pas le sort au cours du round où il a fait l'incantation, il peut retenir la charge indéfiniment. Il peut tenter une nouvelle attaque de contact chaque round. Une action simple suffit pour toucher un ami, tandis qu'une action complexe permet d'en toucher jusqu'à six. Si l'aventurier touche quelqu'un ou quelque chose par accident, le sort se décharge automatiquement. S'il débute une nouvelle incantation, le sort de contact se dissipe sans effet. Le personnage peut également tenter une attaque à mains nues normale en retenant un sort. S'il touche, le sort se déclenche automatiquement.

Il est également possible porter des attaques à mains nues (ou à l'aide d'une arme naturelle) alors qu'on retient un sort de contact. Dans ce cas, le personnage n'est pas considéré comme armé et provoque normalement une attaque d'opportunité, à moins que le personnage ne soit par ailleurs considéré comme armé même à mains nues. Si l'attaque réussit, le personnage inflige les

Table 8–2 : Actions en combat

Action simple	Attaque d'opportunité[1]
Attaque au corps à corps	Non
Attaque à distance	Oui
Attaque à mains nues	Oui
Abaisser sa résistance à la magie	Non
Activer un objet magique autre qu'une potion ou une huile	Non
Aider quelqu'un (page 153)	Possible[2]
Allumer une torche à l'aide d'un allume-feu (page 127)	Oui
Boire une potion ou appliquer une huile	Oui
Bousculade (page 154)	Non
Dégainer une arme dissimulée (voir Escamotage, page 78)	Non
Destruction d'arme (attaque)	Oui
Destruction d'objet (attaque)	Possible[3]
Échapper à une situation de lutte (page 158)	Non
Exécuter une feinte (page 156)	Non
Lancer un sort (temps d'incantation de 1 action simple)	Oui
Lire un parchemin	Oui
Mettre un terme à un sort	Non
Préparation (déclenche une action simple)	Non
Prodiguer les premiers secours à un ami mourant (page 73)	Oui
Renversement (page 158)	Non
Renvoyer ou intimider les morts-vivants (voir page 159)	Non
Se concentrer pour maintenir un sort actif	Non
Se mettre en défense totale	Non
Utiliser un pouvoir extraordinaire	Non
Utiliser un pouvoir magique	Oui
Utiliser un pouvoir surnaturel	Non
Utiliser une compétence exigeant 1 action	En général oui

Action de mouvement	Attaque d'opportunité[1]
Se déplacer	Oui
Calmer une monture effrayée	Oui
Charger une arbalète légère ou de poing	Oui
Dégainer une arme[4]	Non
Déplacer un objet lourd	Oui
Diriger ou rediriger un sort actif	Non
Monter en selle ou descendre de selle	Non
Ouvrir ou fermer une porte	Non
Prendre un objet porté sur soi	Oui
Préparer ou détacher son bouclier[4]	Non
Ramasser un objet	Oui
Rengainer une arme	Oui
Se relever quand on est à terre	Non

Action complexe	Attaque d'opportunité[1]
Attaque à outrance	Non
Accrocher une arme à un gantelet d'armes (ou la décrocher)	Oui
Allumer une torche	Oui
Charge[5] (page 154)	Non
Charger une arbalète lourde ou à répétition	Oui
Courir	Oui
Donner le coup de grâce (page 153)	Oui
Éteindre des flammes	Non
Lancer un sort de contact sur un maximum de six alliés (page 141)	Oui
Retraite[5]	Non
Se dégager d'un filet (page 119)	Oui
Se préparer à lancer une arme à impact (page 157)	Oui
Utiliser une compétence exigeant 1 round	En général oui

Action libre	Attaque d'opportunité[1]
Cesser de se concentrer sur un sort	Non
Lâcher un objet	Non
Lancer un sort à incantation rapide (page 97)	Non
Parler	Non
Plonger au sol	Non
Préparer ses composantes pour lancer un sort[6]	Non

Activité instantanée	Attaque d'opportunité[1]
Pas de placement	Non
Retarder son action	Non

Action de type variable	Attaque d'opportunité[1]
Croc-en-jambe[7] (page 155)	Non
Désarmement[7] (page 156)	Oui
Lutte[7] (page 157)	Oui
Utiliser un don[8]	Variable

1 Quelle que soit l'action entreprise, le fait de sortir d'une case contrôlée expose généralement à une attaque d'opportunité. Cette colonne indique si l'action elle-même (pas le fait de se déplacer) provoque une attaque d'opportunité.

2 Si vous aidez quelqu'un pour une action qui provoque normalement une attaque d'opportunité, alors le fait de l'aider provoque aussi une attaque d'opportunité.

3 Si l'objet est porté ou tenu par une créature, oui. Dans le cas contraire, non.

4 Si le personnage a un bonus de base à l'attaque de +1 ou plus, il peut combiner cette action avec un déplacement normal. S'il a le don Combat à deux armes, il peut dégainer deux armes légères ou tenues à une main en autant de temps qu'il lui en faudrait normalement pour en dégainer une seule.

5 Cette action peut devenir une action simple dans le cas particulier d'un personnage à l'activité restreinte à une action simple par round.

6 À moins que la composante ne soit particulièrement encombrante ou difficile à utiliser (au gré du MD).

7 Ces manœuvres de combat prennent la place d'une attaque de corps à corps, pas d'une action. On peut donc les tenter une fois lors d'une action d'attaque ou de charge, plusieurs fois dans le cadre d'une attaque à outrance, ou même lors d'une attaque d'opportunité.

8 Selon la description du don concerné.

dégâts de son attaque à mains nues ou de son arme naturelle et décharge le sort. Si l'attaque échoue, il retient toujours la charge de son sort.

Activer un objet magique

La plupart des objets magiques marchent en permanence (comme les armes et armures magiques, les *gants de Dextérité*, etc.), mais certains doivent être activés pour fonctionner (c'est entre autres le cas des potions, parchemins, bâtons, baguettes et autres sceptres). Sauf indication contraire dans la description de l'objet, le processus d'activation prend une action simple.

Objets à fin d'incantation. Activer un objet magique à fin d'incantation, comme par exemple un parchemin, revient à lancer un sort. Le personnage doit rester concentré et s'expose aux attaques d'opportunité. Le sort est perdu si le personnage se laisse distraire. Il peut tenter d'activer son objet sur la défensive (voir Incantation sur la défensive, ci-dessus).

Objets à mot de commande, potentiel magique ou usage. L'activation de ces objets n'exige aucune concentration et ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Les objets magiques sont détaillés dans le *Guide du Maître*.

Utiliser un pouvoir spécial

Le fait de se servir d'un pouvoir spécial exige bien souvent une action, mais c'est le pouvoir utilisé qui détermine s'il faut une action simple, une action complexe ou si c'est une activité instantanée. Les pouvoirs spéciaux sont détaillés page 180.

Pouvoirs magiques. L'utilisation d'un pouvoir magique (comme l'appel du destrier d'un paladin) fonctionne comme le fait de lancer un sort : le personnage doit rester concentré et s'expose aux attaques d'opportunité. Un pouvoir magique peut être contré : si le personnage se laisse distraire, il ne peut pas faire appel à son pouvoir ce round-ci, mais sa tentative est tout de même décomptée de sa limite quotidienne (le cas échéant). Le temps « d'incantation » d'un pouvoir magique est de 1 action simple, sauf indication contraire.

Utiliser un pouvoir magique sur la défensive. On peut tenter d'utiliser un pouvoir magique sur la défensive, mais il faut pour cela réussir un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort). En cas d'échec, le personnage ne peut faire appel à son pouvoir, mais la tentative est décomptée de sa limite quotidienne.

Pouvoirs surnaturels. Le fait d'utiliser un pouvoir surnaturel (comme le renvoi ou l'intimidation des morts-vivants du prêtre et du paladin) exige généralement une action simple (sauf indication contraire). L'utilisation ne peut pas être contrée, n'exige aucune concentration et ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Pouvoirs extraordinaires. Dans la plupart des cas, l'utilisation d'un pouvoir extraordinaire (tel que l'esquive instinctive du barbare et du roublard) ne demande même pas une action, car elle se fait presque instantanément. Les rares pouvoirs extraordinaires qui nécessitent une action prennent généralement une action simple. Ils ne peuvent pas être contrés, n'exigent aucune concentration et ne provoquent pas d'attaque d'opportunité.

Défense totale

Un personnage peut utiliser une action simple uniquement pour se défendre, ce qui lui confère un bonus de +4 à la CA pendant 1 round. Sa CA s'améliore dès le début de son action, il profite donc du bonus contre les attaques d'opportunité qu'il pourrait encourir pendant son tour de jeu. Il est impossible de cumuler une défense totale avec une attaque sur la défensive ou le don Expertise du combat, puisqu'il requiert tous les deux une action d'attaque ou d'attaque à outrance. Un personnage en défense totale ne peut porter d'attaque d'opportunité.

Commencer ou finir une action complexe

Cette action simple permet de débuter une action complexe et de l'achever au round suivant avec une autre action simple. Par exemple, un personnage à l'activité restreinte à une action simple par round peut utiliser une arbalète lourde tous les trois rounds : deux rounds pour recharger (action complexe) et un pour tirer. De même, pour lancer un sort dont le temps d'incantation est de 1 round entier, on peut commencer l'incantation pendant un round et la finir dans le round suivant. Cette action ne permet pas de commencer ou de finir une attaque à outrance, une charge, une course ou une retraite.

LES ACTIONS DE MOUVEMENT

À l'exception des compétences liées au déplacement, la plupart des actions de mouvement ne s'accompagnent pas de tests.

Déplacement

L'action de mouvement la plus courante consiste à ce déplacer d'une distance égale à sa vitesse. Effectuer une action de ce type pendant un tour interdit de prendre aussi un pas de placement.

La plupart des formes de déplacement utilisent cette action, y compris l'escalade (à un quart de sa vitesse) et la nage (à un quart de sa vitesse).

Escalade accélérée. On peut grimper à la moitié de sa vitesse lors d'une action de mouvement en acceptant un malus de –5 sur son test d'Escalade.

Ramper. On peut ramper d'1,50 mètre lors d'une action de mouvement. Un personnage qui rampe s'expose à une attaque d'opportunité de la part de tous les adversaires qui le menacent, en tout point de son déplacement.

Dégainer ou rengainer une arme

Une action de mouvement permet de dégainer une arme pour s'en servir en combat ou de la ranger pour avoir une main libre. Cette action peut aussi s'appliquer à des objets similaires à des armes et rangés à portée de main, comme les baguettes magiques. Par contre, si une arme ou un objet similaire est rangé au fond d'un sac ou dans un autre endroit difficile d'accès, il faut une action du type « manipuler un objet » pour le récupérer.

Si le personnage a un bonus de base à l'attaque de +1 ou plus, il peut dégainer une arme par une action libre combinée à un déplacement normal. S'il a le don Combat à deux armes (page 92), il peut dégainer deux armes légères ou à une main en autant de temps qu'il lui en faudrait normalement pour en dégainer une seule.

Une action libre suffit pour rechercher une munition d'arme à distance, comme une flèche, un carreau, une bille ou un shuriken.

Préparer ou détacher un bouclier

S'attacher un bouclier au bras pour qu'il confère un bonus à la CA, ou détacher et lâcher un bouclier pour avoir une main libre pour autre chose, nécessite une action de mouvement. Si le personnage a un bonus de base à l'attaque de +1 ou plus, il peut préparer ou détacher un bouclier par une action libre combinée à un déplacement normal.

Lâcher un bouclier qu'on tient à la main (sans qu'il soit attaché) est une action libre.

Manipuler un objet

Dans la plupart des cas, déplacer ou manipuler un objet est une action de mouvement. Cette action permet de récupérer un objet dans un sac ou de l'y ranger, de ramasser un objet à terre, de déplacer un objet lourd ou d'ouvrir une porte. La Table 8–2 : actions en combat contient des exemples de ce type d'action et indique si elle provoque ou pas une attaque d'opportunité.

ACCÉLÉRER LES COMBATS

Voici quelques trucs pour accélérer le déroulement des combats :

Attaque et dégâts. Lancez vos dés de dégâts en même temps que votre jet d'attaque. Si vous ratez, ne tenez pas compte des dégâts. Si vous touchez, vous aurez gagné un jet de dés.

Attaques multiples. Utilisez des dés de couleur différente pour pouvoir effectuer vos diverses attaques en même temps. N'oubliez pas d'indiquer quel dé correspond à quelle attaque avant d'effectuer votre jet.

Visualisez les durées à l'aide de dés. Utilisez vos dés pour visualiser la durée des effets magiques. Chaque round, passez au chiffre suivant jusqu'au terme de la durée indiquée.

Chance de rater. Si votre adversaire est camouflé et si vous savez quelles sont vos chances de rater, vous pouvez jouer votre jet de pourcentage en même temps que votre jet d'attaque. Si le jet de pourcentage indique que le coup rate, ne tenez aucun compte du jet d'attaque.

Diriger ou rediriger un sort

Les effets de certains sorts, comme *sphère de feu* et *arme spirituelle*, peuvent être dirigés vers une nouvelle cible ou zone d'effet après que le personnage a lancé le sort. Diriger un sort nécessite une action de mouvement, ne provoque pas d'attaque d'opportunité et ne nécessite aucune concentration (voir Lancer un sort, dans la section Les actions simples, page 139).

Se relever

Un personnage à terre peut se relever par une action de mouvement qui provoque une attaque d'opportunité.

Monter ou descendre de selle

Une action de mouvement est nécessaire pour monter ou descendre de sa monture.

Monter ou descendre de selle rapidement. Le personnage peut monter en selle ou sauter au sol par une action libre, à condition qu'il réussisse un test d'Équitation de DD 20 (un éventuel malus d'armure aux tests s'applique alors). S'il rate son test de compétence, cela lui demande automatiquement une action de mouvement. (Il est impossible de tenter cette acrobatie sans avoir au moins une action de mouvement disponible au cours du round.)

LES ACTIONS COMPLEXES

Une action complexe occupe le personnage pendant l'intégralité de son tour de jeu. Elle ne peut donc être combinée à une action simple ou de mouvement. Une action complexe qui ne comprend aucun déplacement autorise cependant un pas de placement de 1,50 mètre.

L'attaque à outrance

Si le personnage a droit à plusieurs attaques par action parce qu'il possède un bonus de base à l'attaque suffisamment élevé, parce qu'il combat à l'aide de deux armes ou d'une arme double (voir Combat à deux armes, dans la section Attaques spéciales, page 155) ou pour une autre raison (comme un don ou un objet magique), il ne peut en bénéficier que s'il attaque à outrance. Il n'a pas besoin d'indiquer à l'avance comment il compte répartir ses attaques ; il peut décider au fur et à mesure, en fonction du résultat des précédentes.

Lors d'une attaque à outrance, l'aventurier ne peut pas se déplacer autrement qu'en faisant un pas de placement de 1,50 mètre, avant, après ou entre les attaques.

Dans le cas où le personnage bénéficie de plusieurs attaques en raison de son bonus de base à l'attaque élevé, il est obligé de les délivrer dans l'ordre, en commençant par celle qui s'accompagne du meilleur bonus. Par contre, s'il combat avec deux armes, il choisit laquelle frappe en premier. De même, s'il utilise une arme double, il décide quelle tête frappe d'abord.

Conversion d'attaque à outrance en attaque normale. Après sa première attaque, un personnage peut changer d'avis et décider d'effectuer une action de mouvement au lieu de porter sa ou ses attaques restantes. S'il a déjà effectué son pas de placement, il ne peut utiliser cette action pour se déplacer, mais peut entreprendre un autre type d'action de mouvement.

Combat sur la défensive. Bien que ces deux options puissent ne pas sembler compatibles, il est possible de combattre sur la défensive en choisissant d'attaquer à outrance. Dans ce cas, le personnage bénéficie d'un bonus d'esquive de +2 à la CA pendant 1 round mais, dans le même temps, toutes ses attaques se font avec un malus de –4.

Enchaînement. L'attaque d'enchaînement offerte par les dons Enchaînement (page 95) et Succession d'enchaînements (page 102) peut être portée dès qu'elle s'applique. C'est une exception à la règle générale qui limite le nombre d'attaques à une en dehors d'une attaque à outrance.

Lancer un sort

Une action complexe est nécessaire pour jeter un sort dont le temps d'incantation est égal à 1 round entier. Le sort prend effet le round suivant, juste avant le tour de jeu du personnage. Celui-ci peut agir normalement lors du second round.

De même, si le temps d'incantation est égal à 1 minute, le sort prend effet 10 rounds plus tard, juste avant le tour de jeu du personnage (qui passe 10 rounds à lancer son sort, accomplissant à chaque fois une action complexe). Ces actions doivent être consécutives, et toute interruption ruine le sort.

Quand on se lance dans une incantation exigeant au moins 1 round, il faut pouvoir réciter la formule magique et accomplir les gestes requis sans être déconcentré. Le personnage doit rester totalement concentré ; s'il se laisse distraire entre le début et la fin de l'incantation, le sort est perdu.

Lancer un sort ne provoque une attaque d'opportunité qu'au début de l'incantation, même si elle dure pendant plusieurs rounds. Tant qu'un personnage lance un sort, il ne contrôle aucune case autour de lui.

Cette action est par ailleurs identique à l'action du même nom de la section Les actions simples.

Lancer un sort métamagique. Pour les sorciers et les bardes, l'incantation d'un sort métamagique (c'est-à-dire modifié par un don de métamagie) est plus longue que pour un sort ordinaire. Si le temps d'incantation normal du sort est égal à 1 action simple, un barde ou ensorceleur aura besoin d'une action complexe pour le lancer en tant que sort métamagique. Ce n'est pas la même chose qu'un temps d'incantation de 1 round entier ; le sort prend effet dès la fin de l'action du personnage et il n'a pas besoin de continuer son incantation, d'accomplir les gestes et de conserver sa concentration jusqu'à son prochain round. Pour les sorts à incantation plus longue, il faut rajouter une action complexe au temps indiqué.

Les prêtres lançant spontanément des sorts de *soins* ou de *blessure*, ou les druides lançant spontanément des sorts de *convocation d'alliés naturels*, peuvent également utiliser la métamagie, au prix d'un temps d'incantation plus long. Par exemple, un prêtre de niveau 11 peut transformer un sort du 6e niveau en *soins intensifs* à effet étendu. Si le temps d'incantation normal du sort est d'une action, sa version métamagique nécessite une action complexe. Pour les sorts à incantation plus longue, il faut rajouter une action complexe au temps indiqué.

Utiliser un pouvoir spécial

L'utilisation d'un pouvoir spécial est généralement une action simple, mais peut parfois nécessiter une action complexe, selon la nature du pouvoir. Voir Pouvoirs spéciaux, page 180, et Utiliser un pouvoir spécial, dans la section Les actions simples, page 142.

Retraite

Cette action complexe permet de se retirer prudemment d'un combat. Lors d'une retraite, un personnage peut se déplacer du double de sa vitesse. La case dans laquelle il commence son mouvement n'est pas considérée comme étant contrôlée par les adversaires que le personnage peut voir. C'est-à-dire que les adversaires visibles du personnage ne peuvent lui porter une attaque d'opportunité lorsqu'il sort de cette case. (Les ennemis invisibles ont pour leur part droit à des attaques d'opportunité, et il est impossible de faire retraite lorsqu'on est aveugle.) On n'a pas droit à un pas de placement de 1,50 mètre dans le même round qu'une retraite.

Si, dans la suite de sa retraite, le personnage pénètre dans une autre case contrôlée, il provoque normalement en la quittant une attaque d'opportunité de la part des adversaires qui la contrôlent.

On ne peut faire une retraite qu'avec une forme de mouvement pour laquelle on a une vitesse de déplacement. Par exemple, une araignée monstrueuse a une vitesse d'escalade (dans l'entrée VD) et peut donc faire retraite en escaladant. Un aventurier n'a généralement pas de vitesse d'escalade (à moins d'être sous l'effet d'un sort de *pattes d'araignée*, par exemple) et il lui est impossible de faire retraite en escaladant.

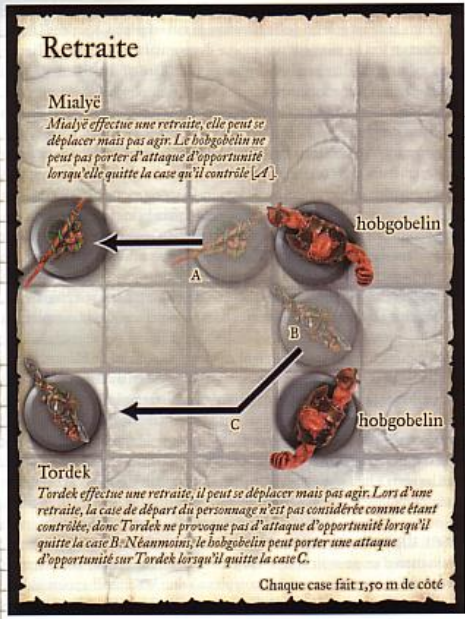
Notez que malgré le nom de cette action, un personnage qui l'utilise n'a pas à quitter entièrement le combat. Par exemple, on peut l'utiliser pour se désengager d'un ennemi et s'approcher d'un autre.

Retraite restreinte. Si l'activité d'un personnage est restreinte à une action simple par round (à cause des effets d'un sort de *lenteur* par exemple), il peut faire retraite par une action simple, mais il ne peut alors se déplacer que de sa vitesse (plutôt que de deux fois sa vitesse).

Courir

Il est possible de courir dans le cadre d'une action complexe. (On sacrifie du même coup son pas de placement.) Un personnage décidant de courir parcourt, en ligne droite, une distance égale à quatre fois sa vitesse de déplacement normale (ou trois fois s'il porte une armure lourde). Incapable d'éviter les attaques, il perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA, à moins de posséder le don Course (page 93) qui permet de conserver son bonus de Dextérité à la CA pendant une course.

On peut courir sans problème pendant un nombre de rounds égal à sa valeur de Constitution. Après, il est nécessaire de réussir un test de



Constitution (DD 10) pour pouvoir poursuivre son effort. Le personnage doit effectuer un nouveau test chaque round, le DD augmentant de 1 point à chaque fois. Dès qu'il échoue, il doit instantanément stopper son effort et se reposer un minimum d'une minute (10 rounds) avant de pouvoir recommencer à courir. Durant sa période de repos, il peut juste se déplacer plus vite qu'une action de mouvement normale.

Il est impossible de courir à travers un terrain difficile (voir page 147), ou s'il l'on ne voit pas où l'on va.

La course correspond à une vitesse moyenne de 18 km/h pour un humain non chargé.

Se déplacer de 1,50 mètre sur un terrain difficile

Dans certaines situations, le terrain est si encombré et difficile qu'une action de mouvement ne permet même pas d'avancer de 1,50 mètre (une seule case). Dans ce cas, il faut une action complexe pour parcourir 1,50 mètre (1 case) dans n'importe quelle direction, même en diagonale. Bien que cela ressemble à un pas de placement, ce n'en est pas un, et ce mouvement provoque normalement des attaques d'opportunité. (Cette action ne permet pas de traverser un terrain véritablement infranchissable, ou de se mouvoir alors qu'on en est incapable, par exemple lorsqu'on est paralysé.)

LES ACTIONS LIBRES

Les actions libres ne prennent pas de temps, bien que le MD puisse limiter le nombre d'actions libres disponibles dans un même round. Les actions libres provoquent rarement des attaques d'opportunité. Quelques actions libres courantes sont décrites ci-dessous.

Lâcher un objet

Une action libre permet de lâcher un objet qu'on tient en main sur sa case ou sur une case adjacente.

Plonger au sol

Tomber à terre sur sa case est une action libre.

Parler

En règle générale, on peut parler librement, même en dehors de son tour de jeu. Certains MD peuvent obliger à parler uniquement pendant le tour de jeu du personnage, ou interdire de parler aux personnages pris au dépourvu (ce qui fait qu'ils sont incapables de prévenir leurs compagnons avant d'avoir la possibilité d'agir). Dire plus de quelques phrases est généralement trop long pour constituer une action libre. Si un personnage veut communiquer une grande quantité d'informations, le MD peut exiger une action de mouvement ou même une action complexe.

Cesser de se concentrer sur un sort

Il suffit d'une action libre pour cesser de se concentrer sur un sort actif, comme *détection du Mal*.

Lancer un sort à incantation rapide

Les sorts à incantation rapide (c'est-à-dire modifiés par le don Incantation rapide, page 97), ainsi que les sorts dont le temps d'incantation est une action libre (comme *feuille morte*) peuvent être lancés lors d'une action libre. Un seul sort de ce type peut être lancé chaque round et ce sort ne compte pas comme le seul sort qu'un personnage peut lancer chaque round. Un sort dont le temps d'incantation est d'une action libre ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

LES ACTIONS DIVERSES

Les autres actions sont difficilement classables dans les catégories ci-dessus. Pour certaines, il s'agit juste de variantes d'actions définies aux sections Les actions simples, Les actions complexe et Les actions libres. Pour les actions non décrites ci-dessous, demandez à votre MD le temps nécessaire à leur accomplissement et si elles exposent votre personnage aux attaques d'opportunité. Les variantes et attaques mentionnées sur la Table 8–4 sont détaillées dans la section Attaques spéciales, page 153.

Faire un pas de placement de 1,50 mètres

Un personnage qui ne se déplace pas dans un round peut effectuer un pas de placement de 1,50 mètre. Ce mouvement de 1,50 mètre ne provoque jamais d'attaque d'opportunité. On ne peut jamais effectuer plusieurs pas de placement dans le même round, et on ne peut pas cumuler un pas de placement et un autre mouvement de quelque forme et distance que ce soit dans le même round.

On peut faire son pas de placement avant, pendant ou après ses autres actions du round. Par exemple, un personnage peut dégainer une arme (action de mouvement), faire un pas de placement puis attaquer (une action simple). Il pourrait aussi lancer une *boule de feu* (action simple), faire un pas de placement à travers une porte ouverte, puis fermer la porte (une action de mouvement).

Il est impossible d'effectuer un pas de placement sur un terrain difficile (voir page 147) ou dans les ténèbres. Une créature dont la vitesse de déplacement est de 1,50 mètre ou moins ne peut effectuer de pas de placement, puisqu'elle doit dépenser une action de mouvement pour se déplacer de cette distance.

Une créature ne peut effectuer un pas de placement qu'avec les formes de mouvement pour lesquelles elle a une vitesse de déplacement. Par exemple, sans vitesse d'escalade, il est impossible de faire un pas de placement en grimpant. De même, seule une créature ayant une vitesse de nage peut faire un pas de placement en nageant.

Utiliser un don

Certains dons, tels qu'Attaque en rotation, permettent d'exécuter des actions spécifiques au combat. D'autres confèrent un bonus lorsque le personnage tente une manœuvre autorisée en temps normal (c'est par exemple le cas de Science du désarmement). Enfin, les dons tels que ceux de création d'objets ne sont pas conçus pour être utilisés au combat. La description de chaque don dans le Chapitre 5 indique tout ce qu'il faut savoir à leur sujet.

Utiliser une compétence

L'utilisation des compétences est généralement une action simple, mais certaines sont des actions de mouvement, des actions complexes ou des actions libres et d'autres sont traitées différemment. La description de chaque compétence dans le Chapitre 5 indique tout ce qu'il faut savoir à leur sujet.

LES BLESSURES ET LA MORT

Les points de vie du personnage déterminent la quantité de coups auxquels il peut résister. Peu importe le nombre de points de vie perdus, un personnage à qui il reste au moins 1 point de vie n'est aucunement handicapé par ses blessures.

PERTE DE POINTS DE VIE

On perd le plus souvent des points de vie en subissant des dégâts létaux, que ceux-ci soient infligés par un coup de hache d'armes, un éclair de magicien ou une chute dans de la lave en fusion. Le total de points de vie de l'aventurier est mentionné sur la feuille de personnage. Chaque fois que le personnage est blessé, les points de dégâts qui lui sont occasionnés doivent être ôtés de ses points de vie actuels. Son nombre de points de vie évolue donc en fonction des coups qu'il reçoit et de ses périodes de récupération.

Ce que les points de vie représentent. Les points de vie représentent deux choses dans l'univers du jeu : la résistance aux dégâts d'un personnage (ou d'une créature) et la faculté de minimiser l'impact d'un coup terrible afin de le rendre moins dangereux. Pour certains personnages, la résistance aux dégâts s'explique par une assistance divine ou une force de résistance hors du commun. Difficile, par exemple, de ne pas penser qu'un paladin survivant à une monstrueuse *boule de feu* n'est pas protégé par son dieu.

Attaquer un adversaire sans défense. Un coup de dague dans l'œil reste mortel, quel que soit le nombre de points de vie de la victime. Un personnage sans défense, c'est-à-dire incapable d'éviter les coups ou de les parer, n'a vraisemblablement plus longtemps à vivre si personne ne le défend (voir Cible sans défense, page 152).

Effet des pertes de points de vie. Les dégâts se traduisent par des cicatrices, une armure cabossée et des vêtements ensanglantés, mais ils n'affectent pas le personnage tant que leur total reste positif.

À 0 point de vie, l'aventurier est mis hors de combat.

De –1 à –9 points de vie, il est mourant.

À partir de –10 points de vie, il est mort.

Dégâts excessifs. Si le personnage subit une attaque si terrible qu'elle lui inflige au moins 50 points de dégâts, il doit réussir un jet de Vigueur (DD 15). S'il le rate, il meurt sur le coup, et ce quel que soit son nombre de points de vie. Une blessure aussi importante cause un tel traumatisme qu'elle peut tuer n'importe qui. Cette règle ne s'applique pas si le personnage subit 50 points de dégâts infligés par des attaques multiples.

HORS DE COMBAT (0 POINT DE VIE)

Lorsque les points de vie d'un personnage tombent exactement à 0, il se retrouve hors de combat. Il est encore conscient, mais à peine. Son activité est restreinte à une action simple ou une action de mouvement par round (mais pas les deux, et pas une action complexe). Il peut entreprendre une action de mouvement sans aggraver son état, mais n'importe quelle action simple (ainsi que d'autres actions au gré du MD, ce qui comprend certaines actions libres, comme lancer un sort à incantation rapide) lui fait perdre 1 point de vie dès qu'il l'a accomplie. À moins que l'action ait eu pour conséquence de soigner le personnage, celui-ci se retrouve à –1 point de vie et passe au stade de mourant.

Si les points de vie de l'aventurier redeviennent positifs, il retrouve instantanément tous ses moyens, comme s'il n'était jamais descendu à 0 point de vie ou moins. S'il est capable de faire usage de magie, il peut de nouveau lancer des sorts normalement.

Le personnage peut également être hors de combat lorsqu'il revient lentement à la vie. Dans ce cas, il récupère progressivement de ses blessures et peut avoir moins de 0 point de vie (voir État stable et récupération, plus bas).

MOURANT (–1 À –9 POINTS DE VIE)

Lorsque les points de vie du personnage tombent entre –1 et –9, il est mourant.

Il sombre immédiatement dans l'inconscience et ne peut plus rien faire.

Un personnage mourant perd 1 point de vie chaque round. Cela continue tant qu'il n'est pas stabilisé.

MORT (–10 POINTS DE VIE OU MOINS)

Le personnage meurt aussitôt si ses points de vie tombent à –10 ou moins, ou s'il rate son jet de Vigueur suite à une attaque infligeant des dégâts excessifs (voir plus haut). Il peut également perdre la vie si un affaiblissement temporaire ou une diminution permanente de caractéristique fait tomber sa valeur de Constitution à 0. Dès qu'un aventurier meurt, son âme quitte son corps, et il est extrêmement difficile de lui rendre la vie (voir Ramener les morts à la vie, page 171).

ÉTAT STABLE ET RÉCUPÉRATION

Lors de chacun de ses tours de jeu, un personnage mourant doit lancer 1d100 pour savoir s'il devient stable ou s'il s'enfonce. Le premier de ces jets a lieu le round suivant sa chute à –1 point de vie ou moins. Il a 10% de chances de se stabiliser, et s'il ne réussit pas, il perd 1 point de vie. (Un personnage inconscient ou mourant ne peut effectuer aucune action spéciale pour changer le rang d'initiative à laquelle on joue ses actions.)

Si ses points de vie tombent à –10 (ou en dessous), le personnage meurt aussitôt.

Un test de Premiers secours de DD 15 réussi permet de stabiliser l'état d'un personnage mourant, avec pour conséquence qu'il cesse de perdre des points de vie.

Si un sort de guérison lui rend ne serait-ce qu'un point de vie, il cesse de perdre des points de vie et son état se stabilise.

Si des soins ramènent le personnage à 0 point de vie, il reprend conscience mais est hors de combat. S'il remonte à 1 point de vie ou plus, il peut recommencer à agir normalement, comme s'il n'avait jamais été mourant. Un personnage capable de faire usage de magie peut recommencer à faire appel à ses sorts.

Un personnage dont l'état a été stabilisé par l'intervention d'un soigneur (à l'aide de magie ou de la compétence Premiers secours) finit par reprendre connaissance et récupérer des points de vie. Mais si personne ne veille sur lui, ses blessures risquent de se rouvrir et il est loin d'être tiré d'affaire.

Récupération avec assistance. Jetez 1d100 une heure après que l'état d'un personnage mourant a été stabilisé. Le personnage a 10 % de chances de reprendre connaissance, auquel cas il se retrouve hors de combat (comme s'il avait 0 point de vie). Si le jet est raté, on le rejoue toutes les heures. Même si le personnage ne reprend pas connaissance, il récupère ses points de vie au rythme habituel et redevient opérationnel dès que ses points de vie repassent en positif (1 ou plus).

Récupération sans assistance. Un aventurier gravement blessé et sans personne pour s'occuper de lui succombe généralement. Cela étant, il a une petite chance de s'en sortir, mais les risques de rechute sont non négligeables.

Un personnage dont l'état se stabilise sans assistance (c'est-à-dire un personnage ayant réussi le jet de 10 % mentionné plus haut) continue de perdre des points de vie, mais moins rapidement. Chaque heure, il a 10 % de chances de reprendre connaissance. Chaque fois qu'il rate ce jet, il perd 1 point de vie (il ne récupère pas de points de vie normalement).

Même s'il parvient à reprendre conscience (mais hors de combat), le personnage esseulé n'est pas assuré de récupérer des points de vie, même s'il se repose. Chaque jour (en commençant par le premier), il a 10 % de chances de commencer à récupérer des points de vie normalement. En cas d'échec, il rechute et perd 1 point de vie.

Une fois que le personnage recommence à récupérer des points de vie, il ne risque plus d'en perdre (même si son nombre de points de vie actuels est toujours négatif).

LA GUÉRISON

Quand on a subi des blessures, on peut récupérer les points de vie perdus en se reposant ou par magie. Quelle que soit la méthode utilisée, il est impossible de dépasser son maximum de points de vie.

Guérison naturelle. Grâce à une bonne nuit de repos (8 heures de sommeil ou plus), un personnage regagne un nombre de points de vie égal à son niveau global. Par exemple, un guerrier de niveau 5 récupère 5 points de vie par nuit de repos. Toute interruption conséquente durant ce repos (comme un combat) empêche toute récupération pour cette nuit.

Si un personnage reste au lit ou se repose pendant toute une journée, il récupère un nombre de points de vie égal à deux fois son niveau global. Pour le guerrier de niveau 5 de l'exemple précédent, cela fait donc 10 points de vie.

Guérison magique. Divers sorts et pouvoirs (tels que les sorts de *soins* du prêtre et le pouvoir d'imposition des mains du paladin) permettent de récupérer des points de vie.

Limites de la guérison. Il est impossible de récupérer plus de points de vie qu'on en a perdu. Même les sorts de guérison ne permettent pas de faire passer le nombre de points de vie actuels du personnage au-dessus de son maximum.

Guérison des caractéristiques affaiblies. Les caractéristiques temporairement affaiblies se régénèrent comme les points de vie perdus, au rythme de 1 point par nuit de repos (8 heures) et par caractéristique et de 2 points par journée complète de repos et par caractéristique.

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Certains effets magiques, comme le sort *aide*, confèrent des points de vie temporaires au sujet. Lorsque cela se produit, notez le nombre de points de vie actuels du personnage, avant de prendre en compte l'effet magique. Quand les points de vie temporaires disparaissent (par exemple, au terme de la durée du sort), le total de points de vie de l'aventurier retombe à la valeur notée, à moins qu'il se trouve déjà en dessous (auquel cas il reste stable).

Quand les points de vie temporaires sont perdus, il n'existe aucun moyen de les récupérer, pas même par magie.

Points de vie et augmentation temporaire de Constitution. Notez qu'une augmentation, même temporaire, de la valeur de Constitution du personnage peut se traduire par une augmentation ponctuelle de son nombre de points de vie. Dans ce cas, il ne s'agit pas de points de vie temporaires. Si on les perd, on peut les récupérer à l'aide de sorts tels que *soins légers*, et ils ne disparaissent pas en premier en cas de blessure. Par exemple, Krusk, barbare de niveau 3, gagne +4 en Constitution et +6 points de vie lorsqu'il entre dans une rage de berserker. Ses points de vie passent de 31 à 37. Si Krusk subit des dégâts le faisant tomber à 32 pv, Jozan peut le ramener à 37 à l'aide de sorts de soins. Par contre, si, quand l'adrénaline retombe, Krusk a 5 points de vie ou moins, il perd connaissance et passe au stade de mourant en perdant les 6 pv que son pouvoir lui a permis de gagner pendant un court instant.

DÉGÂTS NON-LÉTAUX

Les personnages sont parfois affaiblis, par exemple suite à une bagarre à coups de poings ou une marche forcée. Ce type d'effort ne risque pas de les tuer, mais il peut parfois leur faire perdre connaissance.

Les dégâts non-létaux sont infligés par des attaques n'ayant aucune chance d'être mortelles. Au pire, ils peuvent juste assommer. Ils sont soignés beaucoup plus rapidement que les dégâts létaux.

Décompte des dégâts non-létaux. Certaines attaques, comme par exemple celles portées à mains nues (coups de poing, de pied, de tête, de genou, etc.), infligent des dégâts non-létaux, tout comme certaines circonstances (chaleur excessive, grande fatigue physique). Si votre personnage subit des dégâts non-létaux, faites-en le total à part. *Ne les déduisez surtout pas de son nombre de points de vie !* Ce ne sont pas de « vrais » points de dégâts. Si les dégâts non-létaux encaissés par le personnage égalent son nombre de points de vie actuels, il chancelle ; s'ils le dépassent, il perd connaissance. À noter que cela se produit que les dégâts non-létaux augmentent ou que le total des points de vie du personnage diminue.

Infliger des dégâts non-létaux à l'aide d'une arme conçue pour infliger des dégâts létaux. Il est possible d'utiliser une arme de corps à corps infligeant des dégâts létaux pour infliger des dégâts non-létaux, mais le jet d'attaque subit alors un malus de –4, car le personnage doit retenir son coup, frapper avec le plat de sa lame ou éviter les points vitaux.

Infliger des dégâts létaux à l'aide d'une arme conçue pour infliger des dégâts non-létaux. À l'inverse, on peut utiliser une arme infligeant habituellement des dégâts non-létaux de manière à infliger des dégâts létaux, mais le jet d'attaque s'accompagne là aussi d'un malus de –4, car le personnage doit viser les points faibles ou les organes vitaux de son adversaire.

Créature chancelante ou inconsciente. Lorsque les points de vie d'une créature sont égaux aux dégâts non-létaux qu'elle a encaissés, elle chancelle. Elle est alors si affaiblie que son activité est restreinte à une action simple par round. Elle cesse de chanceler quand ses points de vie remontent au-dessus des dégâts non-létaux subis.

Si les dégâts non-létaux deviennent plus importants que les points de vie restants, le personnage s'effondre, inconscient. Il est sans défense si on continue à l'attaquer (voir Cible sans défense, page 133).

Les lanceurs de sorts inconscients ne perdent pas les sorts qu'ils ont en mémoire ; ils peuvent de nouveau s'en servir dès qu'ils reprennent connaissance.

Guérison des dégâts non-létaux. Les dégâts non-létaux disparaissent au rythme de 1 point par heure et par niveau global. Par exemple, les dégâts non-létaux encaissés par un magicien de niveau 7 disparaissent à raison de 7 points par heure.

Les sorts permettant de récupérer des points de vie font également disparaître un nombre égal de points de dégâts non-létaux, le cas échéant.

DÉPLACEMENT ET POSITION

Peu de protagonistes d'un combat restent longtemps statiques ; de nouveaux adversaires chargent dès qu'ils aperçoivent les aventuriers, lesquels se replient ou au contraire avancent quand ils ont terrassé leurs premiers adversaires. Les magiciens restent à l'écart pour utiliser leur magie sans interférence, tandis que les roublards cherchent un ennemi isolé à abattre d'une attaque sournoise. Enfin, quand tout paraît perdu, la plupart des personnages préfèrent se replier plutôt que de combattre jusqu'à la mort. Savoir se déplacer intelligemment est souvent aussi important que savoir combattre sur le champ de bataille.

Les figurines DUNGEONS & DRAGONS sont à l'échelle 30 mm. Cela signifie que la figurine d'un humain d'1,80 mètre de haut mesure à peu près 30 mm. Sur le quadrillage, les cases de 2,50 cm de côté correspondent à des zones carrées de 1,50 mètre de coté.

DÉPLACEMENT TACTIQUE

La distance qu'un personnage peut parcourir, le temps que cela lui prend et les éventuelles attaques d'opportunité auxquelles il s'expose pour se rendre là où il le souhaite sont des questions extrêmement importantes durant un combat.

Jusqu'où le personnage peut-il aller ?

La vitesse de déplacement du personnage est déterminée par sa race et son armure (voir la Table 8–3 : vitesse de déplacement tactique). On appelle parfois la vitesse de déplacement sans armure « vitesse de déplacement de base ».

Charge portée. Un aventurier portant une lourde charge, d'importantes richesses ou un camarade blessé risque d'être ralenti (voir Poids transportable, page 161).

Déplacements contrariés. Un terrain difficile, des obstacles ou une visibilité réduite peuvent gêner le déplacement (voir Terrain et obstacles, ci-dessous et Déplacements contrariés, page 163).

Déplacement au combat. En règle générale, au cours d'un round, le personnage peut se déplacer d'une distance égale à sa vitesse de déplacement et porter un coup ou lancer un sort. S'il ne fait que bouger (c'est-à-dire qu'il utilise deux actions de mouvement), il peut parcourir une distance égale à deux fois sa vitesse de déplacement. S'il court pendant tout le round, la vitesse de déplacement est multipliée par quatre pour obtenir la distance parcourue (ou par trois si le personnage est trop chargé). Si l'aventurier exécute une action complexe, comme attaquer à plusieurs reprises au cours d'un même round, son déplacement se limite à un pas de placement de 1,50 mètre.

Bonus à la vitesse de déplacement. Un barbare a un bonus de +3 mètres à la vitesse de déplacement (sauf s'il porte une armure lourde). De même, un moine suffisamment expérimenté bénéficie d'une vitesse de déplacement plus importante, sauf s'il porte une armure, quelle qu'elle soit. De plus, de nombreux sorts peuvent affecter la vitesse de déplacement d'un personnage. On applique toujours les modificateurs à la vitesse de déplacement avant de déterminer les effets du port de l'armure ou de l'encombrement. De plus, des modificateurs multiples mais de même type (comme plusieurs bonus d'altération) ne se cumulent pas entre eux.

Table 8–3 : Vitesse de déplacement tactique

Race	Pas d'armure ou armure légère	Armure intermédiaire ou lourde
Humain, demi-elfe, demi-orque, elfe	9 m (6 cases)	6 m (4 cases)
Nain	6 m (4 cases)	6 m (4 cases)
Gnome, halfelin	6 m (4 cases)	4,50 m (3 cases)

Mesurer les distances

Diagonales. Lorsqu'on mesure les distances, la première diagonale compte pour une case, la seconde compte pour deux cases et ainsi de suite. (En fait, une diagonale compte comme 1,5 case.)

On ne peut pas franchir un coin en diagonale, même avec un pas de placement. On peut passer en diagonale à côté d'une créature, même si c'est un adversaire. On peut aussi passer en diagonale à côté d'un autre obstacle infranchissable, comme un gouffre.

Créature la plus proche. Lorsqu'il faut déterminer la créature (ou la case) la plus proche d'un endroit et que deux créatures (ou deux cases) sont à égale distance, on doit en choisir une des deux au hasard en lançant un dé.

Passer sans s'arrêter

Allié. L'aventurier peut traverser un espace occupé par un personnage amical, à moins d'être en train de charger (voir page 154). Lorsqu'on passe à travers une case occupée par un personnage amical, il ne procure pas d'abri.

Adversaire. Un personnage ne peut traverser l'espace occupé par un adversaire, à moins qu'il soit sans défense (mort, inconscient, ligoté, étourdi, paralysé et ainsi de suite). On peut traverser sans soucis l'espace occupé par un adversaire sans défense. Le MD peut décider que certaines créatures, comme un énorme dragon, présentent un obstacle même lorsqu'elles sont sans défense. Dans ce cas, les cases traversées comptent doubles.

S'arrêter. Il est impossible de s'arrêter dans l'espace occupé par une créature qui n'est pas sans défense.

Renversement. Dans le cadre d'une charge, il est possible d'essayer de traverser un espace occupé par un ennemi apte à se défendre (voir Renversement, page 158).

Enchainement d'acrobaties. Si le personnage a la formation nécessaire, il peut utiliser la compétence Acrobaties pour traverser un espace occupé par un ennemi (voir page 67).

Créature de taille très réduite. Une créature de taille TP, Min ou I peut pénétrer dans un espace occupé ou le traverser, mais elle s'expose forcément à l'attaque d'opportunité normale dans ce cas de figure.

Espace occupé par une créature plus grande ou plus petite de trois catégories de taille. N'importe qui peut traverser un espace occupé par une créature plus grande de trois catégories de taille. Par exemple, un gnome (taille P) peut traverser l'espace occupé par un géant des collines (TG).

De même, n'importe qui peut traverser un espace occupé par une créature plus petite de trois catégories de taille. Ainsi, le géant des collines de l'exemple peut passer par-dessus la tête du gnome. Les attaques d'opportunité s'appliquent normalement dans les deux cas de figure.

Exceptions. De par leur nature, certaines créatures rendent caduques les règles précédentes. Par exemple, un cube gélatineux emplit totalement l'espace qu'il occupe, et ce jusqu'à une hauteur de 4,50 mètres. Il est donc impossible de traverser l'espace qu'il occupe, même en multipliant les acrobaties ou en faisant appel à une aptitude similaire.

Terrain et obstacles

Les règles présentées jusqu'ici supposent que le terrain est dégagé de tout obstacle et sans contraintes. Ce n'est évidemment pas toujours le cas, surtout dans les donjons et les zones inhospitalières.

Terrain difficile. Un terrain difficile, comme un éboulement, le sol inégal d'une caverne, un taillis épais ou autre, gêne les déplacements. Chaque case de terrain difficile compte comme 2 cases de déplacement. (Un mouvement en diagonale sur un terrain difficile compte comme 3 cases de déplacement.) Il est impossible de courir ou de charger sur un terrain difficile.

Si une créature se trouve sur plusieurs types de terrains, elle prend en compte le plus pénalisant d'entre eux. (C'est souvent important pour les grandes créatures qui occupent plusieurs cases.)

Les créatures volantes et incorporelles ne sont pas gênées par les terrains difficiles.

Obstacles. Comme les terrains difficiles, les obstacles peuvent gêner le mouvement. Si un obstacle gêne le déplacement sans l'empêcher, comme un muret ou un lit de branchages, chaque case de terrain obstrué compte comme 2 cases de déplacement. Il faut payer ce coût pour traverser l'obstacle, en plus du mouvement nécessaire pour atteindre la case libre de l'autre côté. Si un personnage n'est pas assez rapide pour franchir l'obstacle et arriver sur une case libre, il est incapable de le franchir. Certains obstacles peuvent nécessiter un test de compétence (comme Saut ou Escalade).

D'autres types d'obstacles, comme un mur allant du sol au plafond, bloquent complètement le passage. Un personnage ne peut franchir un obstacle bloquant.

Les créatures intangibles ignorent tous les obstacles. Les créatures volantes ignorent la plupart des obstacles, à l'exception de ceux qui bloquent complètement le passage.

Se serrer. Dans certains cas, une créature peut avoir à se serrer pour entrer dans un endroit qui n'est pas aussi large que l'espace qu'elle occupe. (C'est particulièrement vrai pour les créatures qui occupent plusieurs cases, comme les géants.) On peut se serrer dans un endroit aussi large que la moitié de l'espace habituel qu'on occupe. Par exemple, un ogre (dont l'espace occupé fait 3 mètres, ou 2 cases, de large) peut se serrer pour passer dans un espace d'au moins 1,50 mètre ou 1 case de large. Chaque case de mouvement dans ces conditions compte comme 2 cases de déplacement. Une créature obligée de se serrer subit un malus de –4 aux jets d'attaque et à la classe d'armure.

Quand une créature de taille G (qui occupe normalement 4 cases) se serre dans un espace qui fait une seule case de large, sa figurine occupe deux cases, centrées sur la ligne entre les deux cases. Pour une créature plus grande, il faut la centrer de la même façon sur l'espace dans lequel elle se serre.

Une créature peut se serrer pour traverser l'espace occupé par un adversaire, mais elle ne peut s'arrêter dans cet espace.

Pour se serrer dans un espace d'une largeur inférieure à la moitié de la largeur de son espace occupé, il faut utiliser la compétence Évasion (page 79). Dans ces conditions, il est impossible d'attaquer, on subit un malus de –4 en CA et on perd un éventuel bonus de Dextérité à la CA.

Les terrains difficiles, comme un éboulement, le sol inégal d'une caverne ou un taillis épais gênent les déplacements. Chaque case compte comme 2 cases de déplacement et chaque case en diagonale compte comme 3 cases de déplacement [l'équivalent de 2 cases normales en diagonale].

Terrain difficile

Un personnage ou une créature peut se déplacer à travers une case occupée par un personnage ou une créature amicale, mais il ne peut ni s'arrêter sur la case d'un allié, ni charger à travers un allié. Il est impossible de traverser une case occupée par une créature hostile ou inamicale.

Règles spéciales sur le mouvement

Voici quelques règles concernant des cas particuliers de déplacement.

S'arrêter accidentellement dans un espace illégal. Il arrive qu'une créature achève son déplacement alors qu'elle traverse un espace dans lequel elle n'a pas le droit de s'arrêter. Par exemple, un personnage peut vouloir traverser l'espace occupé par l'un de ses alliés, mais subir ce faisant une attaque d'opportunité de la part d'un moine et être étourdi. Dans ce cas, il faut poser la figurine sur le dernier espace légal qu'elle a occupé, ou sur l'espace légal le plus près s'il en existe un.

Coût de déplacement doublé. Si le mouvement d'un personnage est gêné d'une façon ou d'une autre, le coût de ses déplacements est doublé. Par exemple, chaque case de mouvement sur un terrain difficile compte comme 2 cases de déplacement et chaque case de mouvement en diagonale sur un terrain difficile compte comme 3 cases de déplacement (ce qui est le coût normal de deux cases en diagonale).

Si le coût du mouvement est doublé deux fois, alors chaque case de mouvement compte comme 4 cases de déplacement (ou 6 en diagonale). Si ce coût est triplé, chaque case de mouvement compte comme 8 cases de déplacement (ou 12 en diagonale). C'est une exception à la règle générale qui dit que doubler deux fois revient à tripler.

Déplacement minimum. Quels que soient les malus au déplacement, il est toujours possible de franchir 1,50 mètre (1 case) au prix d'une action complexe, dans n'importe quelle direction, même en diagonale. (Cette action ne permet pas de traverser un terrain véritablement infranchissable, ou de se mouvoir alors qu'on en est incapable, par exemple lorsqu'on est paralysé.) Ce mouvement provoque des attaques d'opportunité (malgré la distance parcourue, ce n'est pas un pas de placement).

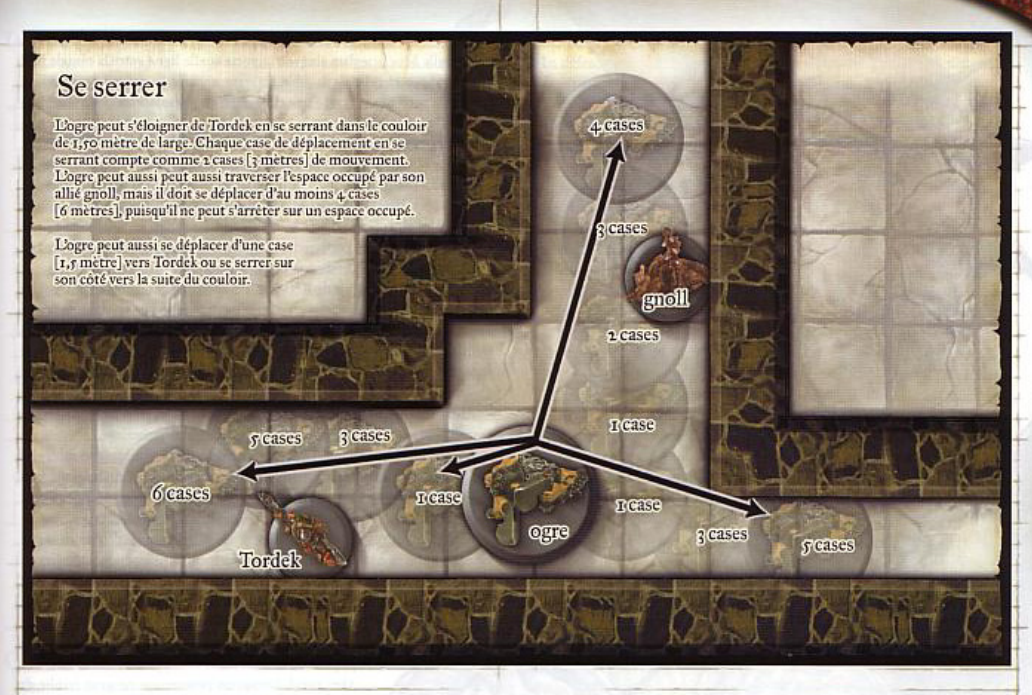
CRÉATURES DE TAILLE INFÉRIEURE OU SUPÉRIEURE À LA MOYENNE

Des règles spéciales s'appliquent aux créatures d'une taille supérieure à la taille M ou inférieure à la taille P. Cette section couvre uniquement les bases, le *Guide du Maître* explique comment gérer les créatures de taille inhabituelle. L'illustration de la page 150 montre l'échelle des catégories de taille.

Créatures de taille TP, Min et I. Les créatures de taille très réduite occupent un espace plus petit qu'une case. Cela signifie que plusieurs d'entre elles peuvent tenir sur la même case. Par exemple, une créature de taille TP, comme un chat, occupe un espace de 75 cm de côté et quatre d'entre elles peuvent occuper une seule case. Vingt-cinq créatures de taille Min ou cent de taille I peuvent se tenir sur une case.

Les créatures qui occupent un espace plus petit qu'une case ont généralement une allonge naturelle de 0 mètre et ne peuvent frapper un ennemi sur une case adjacente. Pour se battre, elles doivent impérativement pénétrer dans l'espace occupé par leur adversaire, ce qui les expose automatiquement à une attaque d'opportunité de sa part. On les combat normalement (n'importe qui peut en effet délivrer des coups dans l'espace qu'il occupe). Comme ces créatures n'ont pas d'allonge naturelle, elles ne contrôlent nullement leurs environs directs. On peut donc passer à côté d'elles sans risquer la moindre attaque d'opportunité. Elles sont aussi incapables de prendre un ennemi en tenaille.

Créatures de taille G, TG, Gig et C. Les créatures de taille très supérieure à la moyenne occupent plusieurs cases. Par exemple, un ogre occupe un espace de 3 mètres de côté (deux cases de largeur).



Les créatures qui occupent plus d'une case ont généralement une allonge naturelle de 3 mètres ou plus, ce qui signifie qu'elles peuvent frapper des ennemis même s'ils ne sont pas adjacents. Par exemple, un ogre peut attaquer des cibles distantes de 3 mètres (2 cases) dans toutes les directions, même en diagonale. (C'est une exception à la règle qui veut que 2 cases en diagonale correspondent à 4,50 mètres.)

Contrairement à une personne utilisant une arme à allonge, une créature bénéficiant d'une allonge naturelle supérieure à 1,50 mètre peut attaquer sans soucis des créatures adjacentes. Engager le contact avec une créature ayant une allonge naturelle importante lui offre généralement une attaque d'opportunité, puisqu'il faut entrer, puis se déplacer dans sa zone de contrôle avant de pouvoir la frapper (à moins de le faire grâce à un pas de placement).

Les créatures de taille G ou plus disposant d'une arme à allonge à leur taille peuvent attaquer des adversaires situés à une distance égale au double de leur allonge naturelle, mais, par contre, elles ne peuvent pas frapper quelqu'un se trouvant à une distance égale ou inférieure à leur allonge naturelle. Par exemple, un ogre combattant à l'aide d'une pique de taille G peut frapper à 4,50 ou 6 mètres de distance, mais pas à 1,50 ou 3 mètres.

MODIFICATEURS DE COMBAT

Il arrive parfois qu'un combat se résume à une succession de coups assénés face à face, mais chacun des adversaires a souvent l'occasion, pour peu qu'il accepte de se déplacer, d'occuper une meilleure position d'attaque ou de défense. Cette page et la suivante détaillent les avantages auxquels on peut prétendre (ou les désavantages avec lesquels il faut parfois composer) dans ce type de situation.

CIRCONSTANCES FAVORABLES OU DEFAVORABLES

En fonction des circonstances, les personnages peuvent gagner des bonus ou encourir des malus reflétant la situation. En règle générale, un modificateur de situation lié à une position ou une tactique de l'attaquant s'applique au jet d'attaque, tandis qu'un modificateur lié à la position, l'état ou la tactique du défenseur s'applique à la CA de ce dernier. C'est au MD de déterminer les effets des circonstances, en se basant sur la Table 8–5 : modificateurs au jet d'attaque et la Table 8–6 : modificateurs à la CA.

ABRI

Une des meilleures défenses qui soient consiste à se mettre à l'abri (on dit aussi « à couvert »). Un personnage s'abritant derrière un arbre, un mur en ruine, un chariot ou les créneaux d'un château a plus de chances de se soustraire aux attaques, surtout si celles-ci sont portées à distance, et mieux se cacher.

Pour déterminer si une cible bénéficie d'un abri lors d'une attaque à distance, le joueur doit choisir un des coins de la case occupée par son personnage. Si au moins une des lignes qui mènent de ce coin à l'un des coins de la case de la cible passe par une case ou un bord qui bloque la ligne d'effet ou fournit un abri, ou à travers une case qui est occupée par une créature (autre que la cible elle-même), la cible bénéficie d'un abri (bonus de +4 à la CA).

TABLE 8–4 : TAILLE DES CRÉATURES ET ÉCHELLE

Taille de créature	Exemple de créature	Espace occupé[1]	Allonge[1]
Infime (I)	Mouche	15 cm	0
Minuscule (Min)	Crapaud	30 cm	0
Très petite (TP)	Chat	75 cm	0
Petite (P)	Halfelin	1,50 m	1,50 m
Moyenne (M)	Humain	1,50 m	1,50 m
Grande (G) (haute)	Ogre	3 m	3 m
Grande (G) (longue)	Cheval	3 m	1,50 m
Très grande (TG) (haute)	Géant des nuages	4,50 m	4,50 m
Très grande (TG) (longue)	Bulette	4,50 m	3 m
Gigantesque (Gig) (haute)	Statue animée de 15 m de haut	6 m	6 m
Gigantesque (Gig) (longue)	Kraken	6 m	4,50 m
Colossale (C) (haute)	Objet animé colossal	9 m ou plus	9 m ou plus
Colossale (C) (longue)	Grand dracosire rouge	9 m ou plus	6 m ou plus

1 Ce sont les valeurs types pour des créatures de la taille indiquée. Des exceptions sont possibles.

Lorsqu'un personnage frappe au corps à corps une cible adjacente, elle bénéficie d'un abri si n'importe quelle ligne entre la case du personnage et celle de la cible traverse un mur (y compris un muret). Lorsqu'un personnage frappe une cible qui n'est pas adjacente (avec une arme à allonge par exemple), on utilise la règle des armes à distance pour déterminer la présence d'un abri.

Abri et obstacles bas. Un obstacle bas (comme un muret ne dépassant pas les hanches du personnage) fournit un abri, mais uniquement aux créatures distantes de 9 mètres ou moins (6 cases) de cet obstacle. L'attaquant peut ignorer l'abri s'il est plus près de l'obstacle que sa cible.

Abri et attaques d'opportunité. Un défenseur bénéficiant d'un abri ne s'expose pas aux attaques d'opportunité.

Abri et bonus aux jets de Réflexes. Un abri confère un bonus de +2 sur les jets de Réflexes contre les attaques dont le point d'origine ou le centre de rayonnement se situe de l'autre côté de l'abri par rapport au personnage, comme le souffle d'un dragon rouge ou un *éclair*. Les effets de type « étendue » (voir page 175), comme *boule de feu*, peuvent contourner les coins et un abri n'est donc d'aucune aide face à ces attaques.

Abri et tests de Discrétion. On peut utiliser un abri pour tenter un test de Discrétion. Une autre possibilité est de bénéficier d'un camouflage.

Abri mou. Une créature, et même un ennemi, peut fournir un abri contre les attaques de corps à corps, ce qui confère un bonus de +4 à la CA. Cependant, un abri mou de ce type ne confère aucun bonus aux jets de sauvegarde et ne permet pas de tenter un test de Discrétion.

Abri et créatures de taille supérieure à la moyenne. On détermine la présence d'un abri au corps à corps de façon légèrement différente pour les créatures dont l'espace occupé est plus large que 1,50 mètre (1 case). Ces créatures peuvent choisir n'importe laquelle des cases qu'elles occupent pour déterminer si l'un de leurs adversaires bénéficie d'un abri. Inversement, lorsqu'on attaque une de ces créatures, on peut choisir n'importe laquelle des cases qu'elle occupe pour déterminer si elle bénéficie d'un abri.

Abri total. Lorsqu'un personnage ne peut établir de ligne d'effet vers une créature (par exemple, si elle se trouve derrière un mur haut), elle bénéficie d'un abri total par rapport à lui. On ne peut attaquer une créature qui bénéficie d'un abri total.

Degrés d'abri. Dans certains cas, un abri peut conférer un bonus plus important à la CA et aux jets de Réflexes. Par exemple, un personnage jetant un œil à un coin ou à travers une meurtrière bénéficie d'un abri encore plus important qu'un personnage debout derrière un muret ou

Catégories de taille des créatures

Lars Grant-West

Colossal [C] — *Gigantesque* [Gig] — *Très grand* [TG] — *Grand* [G] — *Moyen* [M] — *Petit* [P] — *Très petit* [TP]

Table 8–5 : modificateurs au jet d'attaque

L'attaquant ...	Corps à corps	À distance
... à terre ou à plat ventre	–4	—[1]
... est ébloui	–1	–1
... est en position surélevée	+1	+0
... est enchevêtré	–2[2]	–2[2]
... est invisible	+2[3]	+2[3]
... est secoué ou effrayé	–2	–2
... prend le défenseur en tenaille	+2	—
... se serre dans un espace étroit	–4	–4

[1] La plupart des armes à distance ne peuvent être utilisée par un personnage à terre, sauf les arbalètes et les shurikens, qui peuvent être utilisés sans aucun malus.

[2] Un personnage enchevêtré subit également un malus de –4 en Dextérité, ce qui peut affecter son jet d'attaque.

[3] Le défenseur perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA. Ce bonus ne s'applique pas si la cible est aveugle.

un obstacle. Dans ce cas, le MD peut doubler les bonus d'abri à la CA et aux jets de Réflexes. De plus, une créature bénéficiant de cette forme d'abri supérieure obtient les effets de l'aptitude de classe d'esquive extraordinaire (voir la description du roublard, page 55) contre toutes les attaques contre lesquelles le bonus d'abri aux jets de Réflexes s'applique. Un abri supérieur confère également un bonus de +10 sur les tests de Discrétion.

Le MD peut imposer d'autres malus ou désavantages aux attaques selon les particularités de l'abri. Par exemple, pour attaquer efficacement à travers une ouverture étroite, il faut utiliser une arme longue et perforante, comme une flèche ou une lance. Une hache de bataille ou un pic de guerre n'est pas adapté.

CAMOUFLAGE

Quand on ne peut pas se mettre à couvert, le meilleur moyen d'éviter les attaques consiste à faire en sorte que l'adversaire ne sache pas vraiment où il doit frapper. Le camouflage inclut toutes les circonstances dans lesquelles aucun obstacle physique n'empêche l'ennemi de tirer, mais où quelque chose réduit la précision de ses coups. Grâce au camouflage, une attaque réussie a une chance d'échouer tout de même.

Table 8–6 : modificateurs à la CA

Le défenseur ...	Corps à corps	À distance
... est à couvert	+4	+4
... est aveugle	–2[1]	–2[1]
... est camouflé ou invisible	Voir Camouflage	
... est recroquevillé	–2[1]	–2[1]
... est enchevêtré	+0[2]	+0[2]
... est pris au dépourvu (par exemple : surpris, en équilibre ou en pleine escalade)	+0[1]	+0[1]
... est en situation de lutte (pas l'attaquant)	+0[1]	+0[1,3]
... est sans défense (par exemple : paralysé, endormi ou ligoté)	–4[4]	+0[4]
... est assis ou agenouillé	–2	+2
... est immobilisé en situation de lutte	–4[4]	+0[4]
... est à terre	–4	+4
... se serre dans un espace étroit	–4	–4
... est étourdi	–2[1]	–2[1]

[1] Le défenseur perd son bonus de Dextérité à la CA.

[2] Un personnage enchevêtré subit également un malus de –4 en Dextérité.

[3] On détermine aléatoirement lequel des deux lutteurs l'attaque à des chances de toucher. Sa cible perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA.

[4] La valeur de Dextérité du défenseur est considéré étant de 0 (modificateur de –5). Les roublards peuvent porter des attaques sournoises aux défenseurs sans défense ou immobilisés. Voir aussi Cible sans défense, page 152.

Le brouillard, la fumée, un éclairage faible, les ténèbres, les herbes hautes, le feuillage et les effets magiques sont les sources les plus courantes de camouflage, qui rendent difficile une estimation précise de la position de sa cible.

Pour déterminer si une cible bénéficie de camouflage lors d'une attaque à distance, le joueur doit choisir un des coins de la case occupée par son personnage. Si au moins une des lignes qui mènent de ce coin à l'un des coins de la case de la cible passe par une case ou un bord qui fournit un camouflage, la cible bénéficie d'un camouflage.

Lorsqu'un personnage frappe au corps à corps une cible adjacente, elle bénéficie d'un camouflage si sa case est entièrement couverte d'un effet qui procure un camouflage (comme un nuage de fumée). Lorsqu'un personnage frappe une

cible qui n'est pas adjacente (avec une arme à allonge par exemple), on utilise la règle des armes à distance pour déterminer la présence d'un camouflage.

De plus, certains objets magiques, comme les sorts *flou* et *déplacement*, confèrent un camouflage contre toutes les attaques, quelles que soient les conditions.

Chance de rater. Le camouflage ne confère aucun bonus à la CA du défenseur. Par contre, à cause de lui, une attaque qui aurait dû toucher peut rater sa cible. Si l'attaquant touche, le défenseur jette 1d100. S'il obtient un chiffre inférieur ou égal à 20%, l'attaque rate. (Afin de gagner du temps, il est même possible de le jouer en même temps que le jet d'attaque.) Quand une créature bénéficie de plusieurs types de camouflage (par exemple, un personnage protégé par le sort *flou* et évoluant dans une obscurité presque totale au milieu d'épais fourrés), appliquez seulement la chance de rater la plus importante ; ne les additionnez pas toutes.

Camouflage et tests de Discrétion. On peut utiliser un camouflage pour tenter un test de Discrétion. Une autre possibilité est de bénéficier d'un abri.

Camouflage total. Lorsqu'un personnage ne peut établir de ligne de mire vers une créature, mais qu'elle possède une ligne d'effet (par exemple, si la cible est invisible ou dans le noir complet, ou si l'attaquant est aveugle), elle bénéficie d'un camouflage total. On ne peut attaquer une créature qui bénéficie d'un camouflage total, mais on peut choisir attaquer une case où l'on pense qu'elle se trouve. Une attaque réussie sur une case où se trouve effectivement un ennemi bénéficiant d'un camouflage total a une chance d'échec de 50%, au lieu des 20% habituels.

On ne peut effectuer une attaque d'opportunité contre un adversaire bénéficiant d'un camouflage total, même si l'on sait quelle case (ou quelles cases) il occupe.

Ignorer le camouflage. Un camouflage n'est pas toujours efficace. Par exemple, une zone faiblement éclairée ou sombre ne fournit aucun camouflage face à un attaquant qui dispose de la vision dans le noir. Rappelez-vous aussi que les personnages possédant la vision nocturne voient plus loin que les autres dans des conditions d'éclairage identiques. Par exemple, une torche permet à un elfe de voir clairement à 12 mètres dans toutes les directions, tandis qu'un humain ne peut voir clairement qu'à 6 mètres avec la même lumière. (Le brouillard, la fumée et les autres obstacles à la vue gênent normalement les personnages possédant la vision dans le noir.)

Bien que l'invisibilité procure un camouflage total, il est tout de même possible de déceler la position d'une créature invisible en réussissant un test de Détection (à condition d'y voir, bien sûr). Un personnage invisible obtient un bonus de +20 sur les tests de Discrétion s'il se déplace et de +40 s'il reste immobile (bien que ses adversaires ne puissent le voir, ils peuvent le repérer grâce aux indices qu'il laisse dans l'environnement).

Degrés de camouflage. Comme pour l'abri, il est généralement inutile de chercher à détailler plus avant la qualité d'un camouflage. Cependant, le MD peut décider que certains types de camouflage sont plus ou moins efficaces qu'un camouflage type et modifier la chance d'échec en fonction. Par exemple, un brouillard léger peut imposer une chance d'échec de 10% et des ténèbres presque totales une chance d'échec de 40% (et un bonus de circonstances de +10 sur les tests de Discrétion).

PRISE EN TENAILLE

Un personnage bénéficie d'un bonus de prise en tenaille de +2 au jet d'attaque sur un adversaire si une personne ou une créature alliée se trouve sur un bord ou un coin opposé de l'adversaire par rapport au personnage et contrôle l'espace de l'adversaire.

En cas de doute sur une prise en tenaille, il faut tracer une ligne imaginaire entre les centres des cases des deux alliés. Si cette ligne traverse deux bords opposés de l'espace occupé par l'adversaire (y compris les coins de ses bords), alors, il y a prise en tenaille.

Exception. Dans le cas d'une créature occupant un espace de plusieurs cases, elle peut choisir n'importe laquelle de ces cases pour déterminer si elle prend un adversaire en tenaille.

Seul un allié qui est en mesure de porter une attaque de corps à corps sur un adversaire (c'est ce que signifie contrôler l'espace qu'il occupe) peut justifier un bonus de prise en tenaille contre cet adversaire.

Les créatures ayant une allonge de 0 mètre ne peuvent prendre en tenaille.

CIBLE SANS DÉFENSE

Un adversaire peut être sans défense parce qu'il est ligoté, endormi, paralysé, inconscient ou à la merci du personnage pour une autre raison.

Attaque normale. Un personnage sans défense subit un malus de –4 à la classe d'armure contre les attaques de corps à corps, mais n'est pas pénalisé contre les attaques à distance. L'éventuel bonus de Dextérité de la cible n'entre pas en compte dans le calcul de sa CA. En fait, on considère même que sa valeur de

Prise en tenaille

Un personnage bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque sur un adversaire au corps à corps si un allié se trouve sur un bord ou un coin opposé de l'adversaire et contrôle l'espace de l'adversaire.

En cas de doute sur une prise en tenaille, il faut tracer une ligne imaginaire entre les centres des cases des deux alliés. Si cette ligne traverse deux bords opposés de l'espace occupé par l'adversaire [y compris les coins de ses bords], alors il y a prise en tenaille.

Seul un allié qui est en mesure de porter une attaque de corps à corps sur un adversaire peut justifier un bonus de prise en tenaille.

Une créature occupant un espace de plusieurs cases peut choisir n'importe laquelle de ces cases pour déterminer si elle prend un adversaire en tenaille.

Ici, Redgar et Lidda prennent l'orque en tenaille. Il n'y a aucun héros sur le bord opposé de Jozan, qui ne prend pas l'orque en tenaille. Mialyë, elle non plus, ne prend pas l'orque en tenaille car Tordek est étourdi et ne contrôle pas la case qu'occupait l'orque.

Dextérité est égale à 0, ce qui lui inflige un malus de –5 à la CA au lieu de son modificateur habituel. De plus, les roublards peuvent lui délivrer une attaque sournoise à tous les coups.

Coup de grâce. Par une action complexe, il est possible de tenter d'achever un ennemi sans défense en lui donnant un coup de grâce à l'aide d'une arme de corps à corps. Cette attaque peut également être portée avec un arc ou une arbalète, à condition que l'agresseur occupe une position adjacente à sa cible. L'attaque touche automatiquement et inflige un coup critique. Même si la cible survit aux dégâts, elle décède si elle rate un jet de Vigueur (DD 10 + dégâts infligés par l'attaque).

Un roublard craignant de ne pas achever son adversaire du premier coup peut également ajouter ses dégâts d'attaque sournoise à ceux du coup critique.

Le fait de donner un coup de grâce exige une telle concentration (pour frapper un organe vital) qu'il expose aux attaques d'opportunité des éventuels adversaires menaçants.

Il est impossible de porter un coup de grâce aux créatures immunisées contre les coups critiques, comme les golems. On peut donner le coup de grâce à une créature qui bénéficie d'un camouflage total, mais cela nécessite deux actions complexes consécutives, une pour « trouver » sa cible et la seconde pour porter le coup.

ATTAQUES SPÉCIALES

Les pages suivantes présentent la lutte, les armes à impact (comme une flasque d'acide ou d'eau bénite), la destruction d'objets (quand on cherche à défoncer un coffre au trésor), le renvoi et l'intimidation des morts-vivants (pouvoir surnaturel des prêtres et des paladins) et d'autres attaques spéciales.

AIDER QUELQU'UN

Il est possible d'aider un allié au combat en distrayant son adversaire. Si un personnage est en position d'attaquer au corps à corps un ennemi qui est engagé au corps à corps avec un de ses compagnons, il peut assister ce dernier avec une action simple. S'il réussit une attaque de corps à corps contre une CA 10, il permet à son ami de bénéficier d'un bonus de +2 s'appliquant au jet d'attaque sur sa prochaine attaque contre cet adversaire ou un bonus de +2 à la CA contre la prochaine attaque de l'adversaire distrait (c'est le personnage venant en renfort qui décide s'il aide son compagnon à attaquer ou à se défendre). Ce bonus ne vaut que jusqu'au début du prochain tour de jeu du personnage ayant distrait.

Cette action simple permet également d'aider un ami différemment, par exemple en le secouant pour lui faire reprendre ses esprits s'il a été affecté par un sort tel qu'*hypnose* ou *sommeil*, ou pour l'aider lors d'un test de compétence (voir page 66).

TABLE 8–7 : ATTAQUES SPÉCIALES

Attaque spéciale	Description rapide
Aider quelqu'un	Confère à un allié un bonus de +2 sur un jet d'attaque ou à la CA
Bousculade	Repousse un adversaire de 1,50 m ou plus
Charge	Permet de se déplacer de deux fois sa vitesse et d'attaquer avec un bonus de +2
Combat à deux armes	Une arme dans chaque main
Combat monté	Sur une monture
Croc-en-jambe	Fait tomber un adversaire
Désarmement	Fait sauter une arme hors de la main d'un adversaire
Destruction	Frappe l'arme ou le bouclier d'un adversaire
Feinte	Annule l'éventuel bonus de Dextérité à la CA d'un adversaire
Lancer une arme à impact	Lance une flasque de produit dangereux à une cible
Lutte	Prises et coups bas
Renversement	Passe à côté ou au-dessus d'un adversaire en se déplaçant
Renvoi (intimidation) des morts-vivants	Canalise l'énergie positive (négative) pour repousser (intimider) les morts-vivants

BOUSCULADE

Il est possible de tenter une bousculade par une action simple (une attaque) ou dans le cadre d'une charge (voir Charge, ci-dessous). Cette manœuvre a pour but de repousser l'adversaire plutôt que de lui infliger des dégâts. On ne peut bousculer un ennemi que s'il fait au maximum une catégorie de taille de plus que soi.

Amorcer une bousculade. Le personnage doit commencer par entrer dans l'espace de sa cible, ce qui l'expose à une attaque d'opportunité de la part de cette dernière, ainsi que de tous les autres adversaires qui le menacent. (Si le personnage possède le don Science de la bousculade, il ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part de sa cible.) Dans ce cas de figure bien précis, toute attaque d'opportunité effectuée par quelqu'un d'autre que la cible a 25 % de toucher cette dernière à la place du personnage (de la même manière, toute attaque d'opportunité visant la cible et tentée par un compagnon du personnage a 25 % de chances de toucher celui-ci). On joue d'abord le jet d'attaque avant de déterminer qui risque d'être touché.

Une fois les attaques d'opportunité résolues, le personnage et la cible jouent un test de Force opposé, chacun bénéficiant d'un bonus de +4 pour chaque catégorie de taille supérieure à la taille M (ou devant s'accommoder d'un malus de –4 par catégorie de taille inférieure). Si le personnage tente sa bousculade dans le cadre d'une charge, il bénéficie d'un bonus de +2. Quant à la cible, elle gagne un bonus de stabilité de +4 si elle a plus de deux jambes ou si elle particulièrement difficile à déplacer (comme un nain).

Résultat de la bousculade. Si le personnage remporte le test de Force opposé, il repousse sa cible sur 1,50 mètre. S'il décide de l'accompagner, il le repousse de 1,50 mètre supplémentaire par 5 points qu'il a obtenu au-dessus du test de Force adverse. Notez que, quel que soit le résultat du test de Force opposé, le personnage ne peut en aucun cas dépasser la distance de déplacement qui lui est allouée pour le round. (Si la cible recule, elle s'expose à des attaques d'opportunité, de même que le personnage qui l'accompagne dans son mouvement pour la repousser plus loin encore. À noter que seuls les intervenants extérieurs peuvent porter une attaque d'opportunité, pas le personnage ou sa cible.)

Si l'aventurier rate son test de Force opposé, c'est lui qui est repoussé sur 1,50 mètre. Si l'espace dans lequel il revient est occupé, il tombe à la renverse et se retrouve à terre.

CHARGE

La charge est une action complexe particulière, qui permet de parcourir une distance égale à deux fois sa vitesse de déplacement normale, tout en délivrant une attaque. En contrepartie, elle restreint sévèrement la manière dont il est possible de se déplacer.

Déplacement durant une charge. Le personnage doit absolument se déplacer avant d'attaquer, pas après. Il doit parcourir un minimum de 3 mètres (2 cases), la distance maximale qu'il peut couvrir étant égale au double de sa vitesse de déplacement normale. Le mouvement se fait en ligne droite, toujours vers l'adversaire ciblé. Le personnage doit avoir un passage dégagé vers l'adversaire, et rien ne doit gêner son mouvement (ni terrain difficile, ni obstacle).

Voici ce que signifie avoir un passage dégagé. Tout d'abord, le personnage doit se déplacer vers l'espace le plus proche de lui et à partir duquel il peut attaquer l'adversaire ciblé. (Si cet espace est occupé ou bloqué d'une autre façon, le personnage est dans l'incapacité de charger.) Ensuite, si n'importe quelle ligne entre son espace de départ et son espace d'arrivée passe par une case bloquante (comme un mur), par une case qui ralentit le mouvement (comme un terrain difficile) ou par un espace occupé par une créature (même un allié), alors le personnage ne peut charger. (Les créatures sans défense ne gênent pas les charges.)

Le personnage doit avoir une ligne de mire dégagée vers son adversaire au début de son tour de jeu pour pouvoir le charger.

On ne peut effectuer un pas de placement de 1,50 mètre dans le même round qu'une charge.

Dans le cas où l'activité d'un personnage est restreinte à une action simple ou de mouvement par round, il lui est tout de même possible de charger, mais il ne peut alors se déplacer que de sa vitesse, au lieu de deux fois sa vitesse. Il est interdit d'utiliser cette option si l'activité du personnage n'est pas effectivement restreinte à une action simple ou de mouvement par round.

Attaque lors d'une charge. Après s'être déplacé, le personnage peut délivrer une attaque au corps à corps, et une seule. L'inertie de la charge lui confère un bonus de +2 au jet d'attaque. Dans le même temps, son assaut désordonné lui inflige un malus de –2 à la CA jusqu'à son prochain tour de jeu.

Une charge confère un bonus de +2 sur le test opposé de Force joué lors d'une bousculade ou d'un renversement (voir Bousculade, ci-dessus, et Renversement, ci-dessous).

Même si le personnage dispose normalement de plusieurs attaques par round (généralement grâce à un bonus de base à l'attaque élevé, ou parce qu'il porte plusieurs armes), il ne peut porter qu'une seule attaque à la suite d'une charge.

Charge à la lance d'arçon. Une lance d'arçon inflige des dégâts doublés si un personnage monté l'utilise au cours d'une charge.

Réception de charge. Certaines armes perforantes, telles que la lance et le trident, infligent des dégâts doublés à un adversaire chargeant, en préparant une réception de charge, en calant l'extrémité de leur hampe ou en la plantant dans le sol (voir la Table 7–5 : armes, page 116, et Préparer son action, page 160).

COMBAT À DEUX ARMES

Si, en plus de son arme principale dans sa main directrice, un personnage manie une arme secondaire dans sa main non directrice, celle-ci lui permet de passer une attaque supplémentaire par round. (Cette attaque supplémentaire

n'est possible que lors d'une attaque à outrance.) Mais il est extrêmement difficile de coordonner ses actions dans un tel cas de figure, et il doit s'accommoder d'importants malus au jet d'attaque : –6 à sa ou ses attaques principales et –10 à l'attaque secondaire. Il peut réduire ces malus de deux façons :

- Si le personnage utilise une arme secondaire légère, les malus baissent de 2 points chacun. (Une attaque à mains nues est toujours considérée comme une arme légère).
- Le don Combat à deux armes réduit le malus de la main directrice de 2 points et celui de la main non directrice de 6 points.

Les diverses combinaisons possibles sont résumées par la Table 8–8 : malus liés combat à deux armes.

Table 8–8 : malus liés au combat à deux armes

Circonstances	Main directrice	Autre main
Malus normaux	–6	–10
Arme légère dans l'autre main	–4	–8
Don de Combat à deux armes	–4	–4
Arme légère dans l'autre main et don de Combat à deux armes	–2	–2

Arme double. Le personnage peut utiliser une arme double pour délivrer une attaque supplémentaire avec la tête qu'il tient dans sa main non directrice, comme s'il utilisait deux armes. Les malus qu'il subit sont les mêmes que s'il utilisait une arme secondaire légère dans sa main non directrice.

Armes de jet. Les règles sont les mêmes pour un personnage qui utilise une arme de jet dans chaque main. Les dards et les shurikens sont alors traités comme des armes légères, tandis que les bolas, le filet, la fronde et les javelines sont considérés comme des armes à une main.

COMBAT MONTÉ

Le fait de combattre à cheval procure certains avantages (voir la compétence Équitation, page 77, et le don Combat monté, page 93).

Les chevaux au combat. Destriers et poneys de guerre, ainsi que les chiens de selle, sont d'excellentes montures de combat. Par contre, poneys, chevaux légers et lourds sont effrayés par les cris et le bruit des armes. Si le personnage décide de rester en selle, il doit réussir un test d'Équitation (DD 20) au début de chaque round pour contrôler sa monture, ce qui lui prend une action de mouvement. En cas de succès, il peut exécuter une action simple après son action de mouvement. Sinon, l'action de mouvement se transforme en action complexe, ce qui signifie que le personnage ne peut rien faire d'autre avant son tour de jeu suivant.

La monture agit avec le même score d'initiative que son maître, et conformément aux ordres de ce dernier. C'est la vitesse de déplacement du cheval qui est prise en compte pour déterminer la distance parcourue au cours du round, et le fait de se déplacer lui coûte une action.

Contrairement au poney, le cheval est un animal de taille G (voir Créatures de taille inférieure ou supérieure à la moyenne, page 149). Il occupe un espace de 3 mètres de large. Pour simplifier, on considère que le personnage partage l'espace de sa monture pendant le combat.

Combat en selle. Sur un test d'Équitation réussi (DD 5), le personnage peut guider sa monture avec les genoux, ce qui lui permet d'utiliser ses deux mains pour attaquer ou se défendre. C'est une action libre.

Face à un adversaire à pied de taille M ou moins, le personnage bénéficie du bonus de +1 au jet d'attaque conféré par une position surélevée. Si la monture se déplace de plus de 1,50 mètre, l'aventurier est limité à une seule attaque au corps à corps. Cela s'explique par le fait qu'il doive attendre que sa monture atteigne l'ennemi avant de frapper ; il lui est donc impossible de choisir l'option d'attaque à outrance. Même si la monture se déplace à sa vitesse maximale, le cavalier ne subit aucun malus sur son jet d'attaque au corps à corps.

Lorsque sa monture charge, un cavalier subit le malus de –2 à la CA. S'il effectue son attaque à la fin de la charge, il bénéficie aussi du bonus au jet d'attaque. Si l'aventurier utilise une lance d'arçon, il délivre des dégâts doublés en cas de charge (voir Charge, page 154).

Il est possible d'utiliser une arme à distance pendant que la monture effectue un double déplacement, mais le jet d'attaque s'accompagne alors d'un malus de –4. Si le cheval court (vitesse de déplacement multipliée par quatre), les jets d'attaque à distance du personnage subissent un malus de –8. Dans les deux cas, le jet d'attaque s'effectue au moment où la monture a parcouru la moitié de son déplacement. Le personnage peut choisir d'attaquer à outrance avec une arme à distance pendant que sa monture se déplace. De même, ne se déplaçant pas lui-même, il peut exécuter des actions de mouvement, telles que charger une arbalète légère.

Utilisation de sorts en selle. Le personnage lance ses sorts normalement si sa monture se déplace au maximum d'une distance correspondant à sa vitesse de déplacement, soit avant, soit après l'incantation. Si l'aventurier choisit de jeter son sort pendant que sa monture se déplace (autrement dit, s'il la fait avancer avant l'incantation, puis après), il doit réussir un test de Concentration (DD 10 + niveau du sort) pour ne pas perdre son sort. Si le cheval court, le personnage peut lancer un sort après que sa monture a parcouru deux fois sa vitesse de déplacement, mais sa tâche est plus difficile encore en raison des violentes secousses (DD 15 + niveau du sort).

Chute de la monture. Si la monture tombe pour une raison ou une autre, le cavalier doit réussir un test d'Équitation (DD 15) pour amortir sa chute. Dans le cas contraire, le choc lui inflige 1d6 points de dégâts.

Chute du personnage. Si le personnage perd connaissance, il a 50 % de chances de rester en selle (75 % s'il utilise une selle de guerre). Dans le cas contraire, il tombe et subit 1d6 points de dégâts. Si son cavalier n'est plus là pour le diriger, le cheval évite les combats.

CROC-EN-JAMBE

On peut essayer de faire trébucher son adversaire en remplacement d'une attaque de corps à corps à mains nues. La cible doit être au maximum d'une catégorie de taille plus grande que l'attaquant.

Croc-en-jambe. Le résultat du croc-en-jambe est déterminé par une attaque de contact au corps à corps à mains nues. Le personnage s'expose donc à une attaque d'opportunité de la part de sa cible.

En cas de succès, l'attaquant joue un test de Force opposé par un test de Force ou de Dextérité du défenseur (ce dernier choisissant la caractéristique la plus favorable). Ils bénéficient chacun d'un bonus de +4 pour chaque catégorie de taille supérieure à la taille M, ou d'un malus de –4 par catégorie de taille inférieure à M. Le défenseur obtient un bonus de stabilité de +4 s'il a plus de deux jambes ou s'il est particulièrement difficile à déplacer (comme un nain). Si l'attaquant l'emporte, le défenseur tombe à la renverse. Par contre, si c'est le défenseur qui s'impose, il peut à son tour tenter de déséquilibrer son agresseur (c'est alors lui qui joue un test de Force, l'ancien attaquant lui répondant par un test de Force ou de Dextérité).

Éviter l'attaque d'opportunité. Un personnage possédant le don Science du désarmement ne s'expose pas à une attaque d'opportunité lors d'un désarmement, pas plus qu'un personnage utilisant une arme pour sa tentative (voir ci-dessous).

Résultat du croc-en-jambe. Quiconque perd l'équilibre se retrouve à terre (voir la Table 8–6 : modificateurs à la classe d'armure). Se remettre debout nécessite une action de mouvement.

Jeter un adversaire monté à bas de sa selle. Ce type d'attaque permet de jeter un adversaire monté à bas de sa monture. Dans ce cas, le défenseur peut, s'il le souhaite, substituer un test d'Équitation à son test de Force ou de Dextérité. Si l'attaquant l'emporte, il entraîne son adversaire au sol.

Croc-en-jambe avec une arme. Certaines armes, dont la chaîne cloutée, le fléau d'armes léger, le fléau d'armes lourd et le fléau double, le fouet, la guisarme et la hallebarde, peuvent être utilisées pour des crocs-en-jambe. Dans ce cas, le personnage porte une attaque de contact au corps à corps plutôt qu'une attaque de contact au corps à corps à mains nues, et ne provoque donc pas d'attaque d'opportunité.

DÉSARMEMENT

En remplacement d'une attaque au corps à corps, on peut tenter de désarmer son adversaire. Un personnage qui réussit cette manœuvre à l'aide d'une arme fait lâcher son arme à son adversaire, et elle tombe au sol. Si le personnage réussit la manœuvre à mains nues, il attrape l'arme de son adversaire.

Lorsqu'un personnage tente un désarmement à l'aide d'une arme, on suit les étapes suivantes. Si l'objet qu'on tente de désarmer n'est pas une arme de corps à corps (comme un arc ou une baguette), le défenseur joue tout de même un test d'attaque, mais il subit un malus et ne peut tenter de désarmer le personnage en retour si jamais celui-ci échoue dans sa tentative.

Étape 1 : attaque d'opportunité. Tenter de désarmer son adversaire provoque une attaque d'opportunité de sa part, à moins que le personnage ne possède le don Science du désarmement. Si cette attaque d'opportunité inflige des dégâts, le désarmement échoue.

Étape 2 : jet opposé. Le personnage et sa cible jouent un jet d'attaque opposé avec leurs armes respectives. Le porteur d'une arme à deux mains bénéficie d'un bonus de +4 sur ce jet, tandis que celui d'une arme légère subit un malus de –4. (Une attaque à mains nues est toujours considérée comme une arme légère, ce qui implique toujours un malus lors des tentatives de désarmement à mains nues.) Si les combattants sont de taille différente, le plus grand bénéficie d'un bonus de +4 par catégorie d'écart. Si l'objet ciblé n'est pas une arme de corps à corps, le défenseur subit un malus de –4 sur son jet.

Étape 3 : conséquences. Si le personnage l'emporte, il désarme sa cible. Dans le cas où il a attaqué à mains nues, il arrache l'arme des mains de son adversaire et peut par la suite s'en servir normalement. Sinon, elle gît aux pieds du défenseur.

Par contre, si c'est ce dernier qui l'emporte, il peut instantanément contre-attaquer et tenter à son tour de désarmer l'aventurier (on joue alors un nouveau jet d'attaque opposé). Sa tentative ne provoque pas d'attaque d'opportunité de la part du personnage. S'il échoue à son tour, le personnage ne peut pas contre-attaquer lui-même.

Notes. Si la cible porte des gantelets cloutés (voir page 120), il est impossible de les lui arracher à l'aide d'une tentative de désarmement. Si l'arme de la cible est fixée à un gantelet d'armes (voir page 124), elle bénéficie d'un bonus de +10 au jet d'attaque opposé contre toute tentative de désarmement.

Saisir des objets

On peut utiliser la manœuvre de désarmement pour arracher un objet porté par un ennemi, comme un collier ou des lunettes. Si l'on veut attraper l'objet, ce désarmement doit se faire à mains nues. Si l'objet n'est pas spécialement bien attaché ou paraît simple à arracher ou à déchirer (comme une cape mal fermée, ou une broche sur le devant d'une tunique), l'attaquant obtient un bonus de +4. Contrairement à une tentative de désarmement habituelle, aucune contre-attaque n'est possible en cas d'échec. Les règles sont par ailleurs les mêmes.

Il est impossible d'arracher un objet qui est bien arrimé, comme un anneau ou un bracelet, à moins d'avoir immobilisé son porteur (voir Lutte). Même ainsi, le défenseur obtient un bonus de +4 sur son jet de résistance.

DESTRUCTION

Si le personnage utilise une arme tranchante ou contondante, il peut s'en servir pour frapper l'arme ou le bouclier de son adversaire avec une attaque au corps à corps. Le personnage doit alors suivre les étapes suivantes. (S'il désire frapper un objet autre qu'une arme ou un bouclier, voir ci-dessous.)

Étape 1 : attaque d'opportunité. Frapper l'arme ou le bouclier de l'ennemi oblige à se désintéresser de lui pendant une fraction de seconde, ce qui lui suffit pour délivrer une attaque d'opportunité. (Un personnage qui possède le don Science de la destruction ne s'expose pas à cette attaque.)

Étape 2 : jets opposés. Le personnage et sa cible jouent un jet d'attaque opposé avec leurs armes respectives. Le porteur d'une arme à deux mains bénéficie d'un bonus de +4 sur ce jet, tandis que celui d'une arme légère subit un malus de –4. Si les combattants sont de taille différente, le plus grand bénéficie d'un bonus de +4 par catégorie d'écart.

Étape 3 : conséquences. Si le personnage l'emporte, il délivre un coup violent à l'arme ou au bouclier de son adversaire. Déterminez les dégâts normalement et ôtez le nombre de points de résistance correspondant à l'objet endommagé. Voir la Table 8–8, ci-dessus, pour savoir combien une arme ou un bouclier peut subir de points de dégâts avant d'être détruit.

Si la tentative de destruction échoue, le personnage n'inflige aucun dégât.

Destruction d'un objet tenu ou porté. Une tentative de destruction sur un objet porté ou tenu ne se résout pas par un jet opposé d'attaque, mais par un jet d'attaque normal contre la CA de l'objet. La CA d'un objet tenu ou porté est égale à 10 + son modificateur de taille + le modificateur de Dextérité de son porteur. Attaquer un objet tenu ou porté provoque une attaque d'opportunité au même titre qu'attaquer un objet en main. Pour arracher un objet porté par un adversaire, comme une cape ou une paire de lunettes, plutôt que de l'endommager, voir Désarmement, page 156. Il est impossible de détruire une armure portée par une autre personne.

TABLE 8–9 : SOLIDITÉ ET POINTS DE RÉSISTANCE DES ARMES, ARMURES ET BOUCLIERS ORDINAIRES

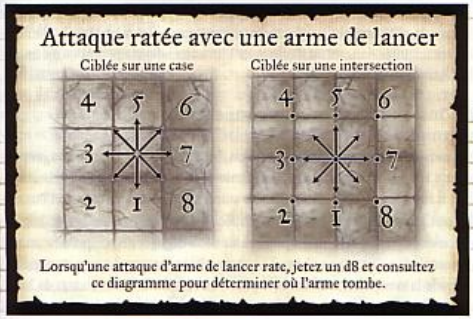
Arme, armure ou bouclier	Exemple	Solidité	pr[1]
Lame légère	Épée courte	10	2
Lame à une main	Épée longue	10	5
Lame à deux mains	Épée à deux mains	10	10
Arme légère à manche en métal	Masse d'armes légère	10	10
Arme à une main à manche en métal	Masse d'armes lourde	10	20
Arme légère à manche en bois	Hachette	5	2
Arme à une main à manche en bois	Hache d'armes	5	5
Arme à deux mains à manche en bois	Grande hache	5	10
Arme à projectiles	Arbalète	5	5
Armure	—	spécial[2]	bonus d'armure x5
Targe	—	10	5
Rondache en bois	—	5	7
Écu en bois	—	5	15
Rondache en acier	—	10	10
Écu en acier	—	10	20
Pavois	—	5	20

[1] Le total de points de résistance indiqué correspond à un objet de taille M. Il est divisé par 2 pour chaque catégorie de taille inférieure à M et multiplié par 2 pour chaque catégorie de taille supérieure à M.

[2] Dépend de la matière utilisée, voir la Table 9–9, page 166.

FEINTE

Par une action simple, un personnage peut tromper son adversaire au combat au corps à corps afin de l'empêcher d'esquiver sa prochaine attaque. Pour feinter, le personnage doit effectuer un test de Bluff opposé par un test de Psychologie de sa cible. Cette dernière bénéficie d'un bonus sur son test égal à son bonus de base à l'attaque, en plus des modificateurs habituels. Si le résultat du test de Bluff du personnage est supérieur au résultat du test Bluff de la cible, celle-ci perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA contre la prochaine attaque au corps à corps du personnage. L'attaque doit impérativement se produire avant ou lors du prochain tour de jeu de l'aventurier.



Lorsqu'une attaque d'arme de lancer rate, jetez un d8 et consultez ce diagramme pour déterminer où l'arme tombe.

Ce type de feinte est extrêmement difficile à réussir contre un ennemi non humanoïde, car il est plus difficile de lire le langage corporel d'une créature étrange. Dans ce cas, le test de Bluff s'effectue avec un malus de –4. C'est encore plus difficile contre une créature d'intelligence animale (Int 1 ou 2) et le test s'accompagne d'un malus de –8. Enfin, il est impossible de feinter un monstre dénué d'intelligence.

Feinter en combat ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Feinter par une action de mouvement. Un personnage possédant le don Science de la feinte peut effectuer une feinte par une action de mouvement plutôt que par une action simple.

LANCER UNE ARME À IMPACT

On appelle arme à impact toute arme à distance dont le contenant se brise ou se déchire au moindre choc, pour répandre son contenu à plus d'un mètre à la ronde. La plupart des armes à impact sont constituées de liquide, par exemple de l'acide ou de l'eau bénite, contenu dans des fioles de verre. (Voir Substances et objets spéciaux, page 128 pour une description de différentes armes à impact.)

Le résultat du lancer est déterminé par une attaque de contact à distance contre la cible. Les armes à impact ne nécessitent aucune formation et il n'y a donc jamais de malus de –4 pour non-formation. Si le coup touche, l'arme à impact inflige les dégâts d'un coup au but à la cible et des dégâts d'aspersion à toutes les créatures distantes de 1,50 mètre ou moins.

Au lieu d'une créature, il est possible de viser une intersection de cases. On joue cela comme une attaque à distance contre une CA de 5. Cependant, aucune créature ne reçoit alors les dégâts d'un coup au but, bien que toutes les créatures des cases adjacentes à l'intersection subissent les dégâts d'aspersion. (Il est impossible de viser une intersection si elle est occupée par une créature, comme une créature de taille G ou plus. Dans ce cas, on doit viser la créature elle-même.)

Si l'attaque rate, qu'elle vise une créature ou une intersection, jouez 1d8 pour déterminer dans quelle direction se produit l'impact par rapport à la cible : sur un 1, le lancer était trop court, sur un 2, trop court et à droite, etc. Voir le schéma ci-dessus. On compte alors un nombre de cases égal au facteur de portée du tir. Par exemple, si un personnage rate un lancer à deux facteurs de portée et obtient un 1 sur son d8, l'arme à impact atterrit deux cases devant le point visé. Après avoir déterminé le point de chute de l'arme à impact, elle inflige des dégâts d'aspersion à toutes les créatures se situant à 1,50 mètre ou moins.

LUTTE

La lutte représente un combat au corps à corps fait de prises et de coups bas. Ce mode de combat n'a rien de simple, mais il est parfois nécessaire d'y avoir recours lorsque l'on tente d'immobiliser son ennemi plutôt que de le tuer. Pour certains monstres, lutter peut signifier la serrer dans sa gueule (tactique favorite du ver pourpre) ou bloquer sa proie au sol de son poids afin de pouvoir la dévorer à sa guise (le lion sanguinaire aime tout particulièrement se nourrir de la sorte).

Test de lutte

Cette forme de combat exige d'effectuer plusieurs tests de lutte opposés entre le personnage et son adversaire. Le test de lutte ressemble au jet d'attaque au corps à corps. Le modificateur de lutte se calcule de la façon suivante :

Bonus de base à l'attaque + modificateur de Force + modificateur de taille spécial

Modificateur de taille spécial. Ce modificateur vient remplacer le modificateur de taille habituel. En situation de lutte, le fait d'être plus grand que son adversaire confère un énorme avantage : colossal (C) +16, gigantesque (Gig) +12, très grand (TG) +8, grand (G) +4, moyen (M) +0, petit (P) –4, très petit (TP) –8, minuscule (Min) –12, infime (I) –16.

Engager une lutte

Pour engager une lutte, le personnage doit commencer par saisir sa cible et assurer sa prise, ce qui se joue par une attaque de contact au corps à corps. Si l'aventurier peut porter plusieurs attaques par round, il peut essayer d'engager une lutte plusieurs fois par round (avec un bonus de base réduit normalement pour chaque attaque supplémentaire).

Étape 1 : attaque d'opportunité. Le personnage s'expose à une attaque d'opportunité de la part de sa cible. Si cette attaque lui inflige le moindre dégât, sa tentative d'engager une lutte échoue. (Certains monstres ne provoquent pas d'attaque d'opportunité quand ils essayent d'engager une lutte. C'est aussi le cas des personnages qui possèdent le don Science du combat à mains nues.)

Étape 2 : saisir l'adversaire. Le personnage doit réussir une attaque de contact au corps à corps pour saisir sa cible. S'il la rate, la tentative d'engager une lutte échoue. S'il la réussit, on passe à l'étape 3. (On appelle cet instant précis la saisie.)

Étape 3 : assurer sa prise. Par une action libre, le personnage et sa cible effectuent un test de lutte opposé. Si le personnage l'emporte, la lutte est engagée, et il inflige à son adversaire des dégâts égaux à ceux d'une attaque à mains nues.

Si l'aventurier est battu lors du test opposé, la tentative d'engager une lutte échoue. Les tentatives d'un personnage pour assurer sa prise sur un ennemi faisant au moins deux catégories de taille de plus que lui échouent systématiquement.

Dans le cas d'une égalité, le belligérant ayant le modificateur de lutte le plus élevé l'emporte. Si cela ne suffit pas à les départager, on doit tirer le vainqueur au hasard.

Étape 4 : poursuivre la lutte. Pour pouvoir continuer la lutte pendant les rounds suivants, le personnage doit entrer dans l'espace occupé par son adversaire. (Ce déplacement est gratuit et ne compte pas dans le mouvement du round.) Ce mouvement l'expose à d'éventuelles attaques d'opportunité, mais uniquement de la part des intervenants extérieurs, pas de son adversaire direct.

Si le personnage ne peut pénétrer dans l'espace de son adversaire, il ne peut poursuivre la lutte et doit lâcher immédiatement sa cible. Pour lutter à nouveau, il doit reprendre à l'étape 1.

Conséquences de la lutte

Un combattant en situation de lutte n'intervient plus sur le reste du combat et se défend avec moins d'efficacité.

Plus d'espace contrôlé. Le personnage ne contrôle plus aucun espace (il ne peut donc plus porter d'attaque d'opportunité).

Plus de bonus de Dextérité. Le personnage perd son bonus de Dextérité à la CA contre les intervenants extérieurs (mais continue d'en bénéficier contre la ou les créatures qui luttent avec lui).

Plus de déplacement. Il est normalement impossible de se déplacer pendant une lutte. On peut cependant effectuer un test de lutte pour réussir à se déplacer en situation de lutte (voir ci-dessous).

Options d'un personnage agrippé

Un combattant agrippé en situation de lutte (qu'il en soit l'instigateur ou pas) peut effectuer n'importe laquelle des actions suivantes. Certaines d'entre elles remplacent une attaque au lieu d'être une action simple ou complexe. Si le bonus de base à l'attaque du personnage est assez élevé pour conférer plusieurs attaques, il peut entreprendre l'une de ces actions pour chacune de ses attaques, mais avec un bonus de base réduit normalement pour chaque attaque supplémentaire.

Activer un objet magique. Le personnage peut activer un objet magique, à condition qu'il ne s'agisse pas d'un objet à fin d'incantation (comme un parchemin). Il n'a pas besoin de réussir un test opposé de lutte pour cela.

Attaquer l'adversaire. Le personnage peut attaquer un autre lutteur à mains nues ou à l'aide d'une arme naturelle ou d'une arme manufacturée légère. Il subit un malus de –4 sur son jet d'attaque. Il est impossible de combattre à deux armes lors d'une lutte, même si ce sont deux armes légères.

Lancer un sort. Un personnage agrippé ou même immobilisé (voir ci-dessous) en situation de lutte peut tenter de lancer un sort, à condition qu'il

s'agisse d'un sort dont le temps d'incantation est de 1 action, sans composante gestuelle et dont le personnage a les composantes matérielles et/ou le focaliseur nécessaires en main. Les sorts exigeant une préparation complexe ou précise (comme tracer un cercle à la poudre d'argent pour *protection contre le Mal*) sont impossibles à jeter dans une telle situation. Même si le sort et les préparatifs répondent aux conditions ci-dessus, il doit tout de même réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort) sous peine de perdre son sort. Il n'a pas besoin de réussir un test opposé de lutte pour lancer un sort.

Infliger des dégâts à l'adversaire. Pendant une lutte, le personnage peut infliger à son adversaire autant de dégâts qu'une attaque à mains nues. Pour cela, il doit effectuer un test opposé de lutte en remplacement d'une attaque. Si le personnage l'emporte, il inflige autant de dégâts qu'une attaque à mains nues, soit 1d3 points de dégâts non-létaux si l'attaquant est de taille M ou 1d2 points s'il est de taille P, plus le modificateur de Force dans les deux cas. Le personnage peut tenter d'occasionner des dégâts létaux, mais dans ce cas, il subit un malus de –4 au test de lutte opposé.

Exception. Le moine délivre davantage de dégâts que n'importe quel autre aventurier en combattant à mains nues, et il s'agit de dégâts létaux. Toutefois, il peut, s'il le souhaite, infliger des dégâts non-létaux, sans subir le malus de –4 normal dans ce cas de figure (voir Les dégâts non-létaux, page 146).

Dégainer une arme légère. Le personnage peut dégainer une arme légère par une action de mouvement, à condition de réussir un test opposé de lutte.

Échapper à l'adversaire. L'aventurier peut échapper à une lutte en réussissant un test opposé de lutte en remplacement d'une attaque. S'il possède la compétence Évasion, il peut s'en servir à la place du test de lutte, mais cela nécessite une action simple. S'il est agrippé en situation de lutte par plusieurs adversaires en même temps, son test de lutte doit être supérieur à chacun des leurs (mais un adversaire n'est pas obligé de le retenir).

Si le personnage réussit à s'échapper, il achève son action en se déplaçant sur n'importe quelle case adjacente à son adversaire.

Se déplacer. Le personnage peut se déplacer à la moitié de sa vitesse, en emmenant avec lui toutes les personnes qu'il agrippe, à condition de réussir un test opposé de lutte. Cela nécessite une action simple et il faut obtenir un résultat supérieur à celui de tous les protagonistes de la lutte.

Note. Un personnage obtient un bonus de +4 sur son test opposé pour déplacer un adversaire immobilisé. Ce bonus n'est pas valable si plus d'une personne est impliquée dans la lutte.

Récupérer une composante matérielle. Le personnage agrippé en situation de lutte peut récupérer une composante matérielle depuis l'intérieur de sa sacoche par une action complexe. Cela ne nécessite pas de test opposé de lutte.

Immobiliser l'adversaire. Le personnage peut immobiliser son adversaire pendant 1 round en remportant un test opposé de lutte, joué en remplacement d'une attaque. Une fois qu'un adversaire est immobilisé, de nouvelles options s'ouvrent au personnage.

Libérer un allié immobilisé. Si le personnage est agrippé à un ennemi qui tient immobilisé l'un de ses compagnons, il peut effectuer un test opposé de lutte en remplacement d'une attaque afin de le libérer. S'il réussit, son compagnon n'est plus immobilisé, mais il est toujours agrippé.

Retourner l'arme de l'adversaire contre lui. Si son adversaire tient une arme légère, le personnage peut l'utiliser pour l'attaquer. Il doit jouer un test opposé de lutte en remplacement d'une attaque. S'il l'emporte, il peut faire un jet d'attaque à l'aide de cette arme, avec un malus de –4. (Cela ne nécessite pas d'action supplémentaire.) Le personnage n'obtient pas l'arme pour autant ; son adversaire la tient toujours.

Options d'un personnage qui immobilise son adversaire

Un adversaire immobilisé est à la merci du personnage. Cependant, maintenir une créature immobilisée est plus contraignant que de l'agripper. Il dispose des options précédentes : infliger des dégâts, retourner son arme contre lui et se déplacer. Il peut aussi l'empêcher de parler s'il le désire.

On peut tenter de désarmer un ennemi immobilisé ou de lui arracher un objet bien arrimé, mais il bénéficie d'un bonus de +4 pour résister (voir Désarmement, page 156).

Un personnage peut relâcher une créature qu'il immobilise, simplement par une action libre. Dans ce cas, tous les deux ne sont plus considérés comme agrippés l'un à l'autre.

Il est impossible de dégainer ou d'utiliser une arme (contre quiconque), de libérer un allié immobilisé, de récupérer une composante matérielle, d'immobiliser un autre ennemi ou d'échapper à un autre adversaire tant qu'on immobilise une créature.

Options d'un personnage qui est immobilisé par un adversaire

Un personnage immobilisé en situation de lutte est incapable de bouger pendant 1 round, mais n'est pas sans défense pour autant. Tant qu'il est immobilisé, il subit un malus de –4 contre les autres adversaires que celui qui l'immobilise. Celui-ci peut aussi décider d'empêcher le personnage de parler. Lors de son tour de jet, le personnage peut tenter de se dégager en remportant un test opposé de lutte qu'il joue en remplacement d'une attaque de corps à corps. S'il possède la compétence Évasion, il peut s'en servir à la place du test de lutte, mais cela nécessite une action simple. S'il réussit, il n'est plus immobilisé, mais il reste agrippé en situation de lutte.

Se mêler à une lutte

Si la cible du personnage est déjà en situation de lutte avec quelqu'un d'autre, il peut engager une lutte avec elle en remplacement d'une attaque, comme indiqué ci-dessus, si ce n'est qu'elle n'a pas droit à une attaque d'opportunité contre lui et que la saisie est automatique. Le personnage doit tout de même réussir un test de lutte opposé pour infliger des dégâts pour participer à la lutte.

Si plusieurs adversaires participent à la même lutte, le personnage peut choisir contre lequel il joue son test opposé de lutte.

Lutte à plus de deux participants

Il est possible de lutter à plus de deux. Jusqu'à quatre combattants peuvent agripper un même adversaire. Les créatures ayant une catégorie de taille de moins que leur ennemi comptent pour un demi dans ce calcul, celles qui ont une catégorie de taille de plus comptent double, et celles qui ont deux catégories de taille de plus comptent quadruple.

Si le personnage se retrouve agrippé en situation de lutte contre plusieurs adversaires, il peut choisir contre lequel jouer son test opposé de lutte. Tenter de s'échapper d'une lutte est une exception : il faut réussir un test opposé de lutte contre tous ses adversaires dans la lutte.

RENVERSEMENT

On peut essayer de renverser son adversaire par une action simple effectuée au cours d'un déplacement ou dans le cadre d'une action de charge. (Il est normalement impossible d'effectuer une action simple au cours d'un déplacement, le renversement est une exception.) Ce type d'attaque vise à bousculer l'adversaire afin de traverser l'espace qu'il occupe et de poursuivre son déplacement. La cible doit au maximum avoir une catégorie de taille de plus que le personnage. Une seule tentative de renversement est possible par round.

Un personnage qui tente un renversement doit suivre les étapes suivantes.

Étape 1 : attaque d'opportunité. Puisque le personnage doit pénétrer dans l'espace occupé par le défenseur, il provoque une attaque d'opportunité de sa part.

Étape 2 : le défenseur évite ? Le défenseur a alors le choix d'éviter l'assaut ou de tenter de le bloquer. S'il l'évite, il ne subit aucun autre effet. Si le personnage effectuait une charge, il peut continuer à avancer. (Un personnage peut toujours traverser l'espace occupé par un adversaire si celui-ci le laisse passer.) Dans tous les cas, la tentative de renversement ne compte pas comme une des actions du tour du personnage (mis à part pour le mouvement nécessaire pour pénétrer dans la case de l'adversaire). Si le défenseur décide de bloquer, voir l'étape 3.

Étape 3 : le défenseur bloque ? Si le défenseur essaye de bloquer le personnage, celui-ci doit effectuer un test de Force opposé par un test de Force ou de Dextérité du défenseur (selon le meilleur modificateur). Ils bénéficient chacun d'un bonus de +4 pour chaque catégorie de taille supérieure à la taille M, ou d'un malus de –4 par catégorie de taille inférieure à M. Si le personnage tente son renversement dans le cadre d'une charge, il bénéficie d'un bonus de +2. Quant à la cible, elle gagne un bonus de stabilité de +4 si elle a plus de deux jambes ou si elle est particulièrement difficile à déplacer (comme un nain). Si le personnage l'emporte, le défenseur tombe à la renverse. Par contre, si le défenseur remporte le test, il effectue immédiatement un test de Force opposé

par un test de Force ou de Dextérité du personnage, avec les mêmes modificateurs dépendant de la taille que précédemment (mais pas les autres modificateurs). S'il remporte ce test, le personnage tombe à terre.

Étape 4 : conséquences. Si le personnage réussit à renverser son adversaire, il continue son déplacement normalement. Par contre, si c'est le personnage qui se fait renverser, il doit reculer de 1,50 mètre dans la direction d'où il vient et y tombe à la renverse, ce qui achève son mouvement. Si le personnage échoue, mais ne se fait pas renverser, il recule de 1,50 mètre dans la direction d'où il vient, ce qui finit son mouvement. Si cet espace est occupé, il y tombe automatiquement à la renverse.

Science du renversement. La cible d'un personnage possédant le don Science du renversement ne peut choisir de l'éviter et doit absolument le bloquer.

Renversement monté (piétinement). Lors d'une tentative de renversement monté, la monture du personnage effectue le test de Force qui détermine le succès ou l'échec du renversement (et on prend sa taille en compte plutôt que celle du cavalier). Si le personnage possède le don Piétinement, le défenseur ne peut choisir de l'éviter, et en cas de renversement réussi, la monture du personnage peut porter un coup de sabot.

RENVOI (INTIMIDATION) DES MORTS-VIVANTS

Les prêtres bons et certains prêtres neutres, ainsi que les paladins, sont capables de canaliser suffisamment d'énergie positive pour repousser ou détruire les morts-vivants. Quant aux prêtres mauvais et aux autres prêtres neutres, eux canalisent l'énergie négative, grâce à laquelle ils peuvent intimider ou contrôler les morts-vivants, voire augmenter leur moral. Quel que soit l'effet exact, le terme général pour cette activité est le renvoi des morts-vivants. Lorsqu'un personnage tente d'exercer son pouvoir divin sur les créatures mortes-vivantes, il fait un test de renvoi des morts-vivants.

Test de renvoi des morts-vivants

Le renvoi des morts-vivants est un pouvoir surnaturel qu'un personnage peut utiliser avec une action simple. Ce faisant, il ne s'expose à aucune attaque d'opportunité. Il doit brandir son symbole sacré dans la direction des morts-vivants à affecter, ce qui est considéré comme une attaque.

Nombre d'utilisations quotidiennes. Chaque jour, le personnage peut faire appel à ce pouvoir un nombre de fois égal à 3 + son modificateur de Charisme. Il peut augmenter ce quota en choisissant le don Emprise sur les morts-vivants (voir page 95).

Portée. Les morts-vivants les plus proches sont affectés les premiers. Le pouvoir a une portée maximale de 18 mètres. Il est impossible de repousser les morts-vivants bénéficiant d'un abri total par rapport au personnage. Une ligne de mire n'est pas nécessaire, mais une ligne d'effet dégagée doit exister entre le personnage et chaque créature qu'il affecte (voir page 176).

Test de renvoi des morts-vivants. La première chose à faire est d'effectuer un test de renvoi pour déterminer quel type de morts-vivants est affecté. Il s'agit en fait d'un test de Charisme (1d20 + modificateur de Charisme). La Table 8–9 : renvoi des morts-vivants indique le nombre de DV des morts-vivants que le personnage peut affecter en fonction de son niveau. Sa tentative de renvoi reste sans effet contre les morts-vivants ayant davantage de DV que ce que la table l'autorise à affecter.

Jet d'efficacité du renvoi des morts-vivants. Si le résultat du test de renvoi permet d'affecter un ou plusieurs morts-vivants compris dans un rayon de 18 mètres, le personnage effectue un jet d'efficacité du renvoi des morts-vivants (2d6 + son niveau de prêtre + son modificateur de Charisme) pour déterminer le nombre de DV de morts-vivants qu'il affecte.

Si la valeur de Charisme du personnage est moyenne ou faible, il est possible (bien que cela ne soit pas courant) d'obtenir un résultat de renvoi inférieur à celui qu'indique la Table 8–10. Par exemple, un prêtre de niveau 1 ayant un Charisme moyen peut obtenir un résultat de 19 au test de renvoi (niveau du prêtre +3, soit 4 DV), ce qui permet de repousser un nécrophage, mais n'obtenir ensuite que 3 à son jet d'efficacité, ce qui est insuffisant pour renvoyer le nécrophage.

Les morts-vivants déjà affectés, mais se trouvant encore à portée, ne comptent plus. Si le personnage utilise une seconde fois son pouvoir, il ne gaspille pas son énergie à les repousser ou à les intimider de nouveau.

Effet et durée du renvoi. Les morts-vivants repoussés fuient aussi vite que possible, pendant 1 minute (10 rounds). Si toute retraite leur est coupée, ils se recroquevillent, ce qui offre un bonus de +2 au jet d'attaque à quiconque décide de les frapper. Par contre, il suffit que le prêtre s'approche à moins de 3 mètres d'eux pour qu'ils se remettent à agir normalement (si le personnage se trouve déjà à moins de 3 mètres d'eux, il ne les affecte en rien, mais l'effet du renvoi se dissipe s'il s'approche un tant soit peu d'eux). Le prêtre peut attaquer les morts-vivants à distance (tant qu'il n'approche pas à moins de 3 mètres) et n'importe qui d'autre peut les affronter au contact sans qu'ils recommencent à agir normalement.

Destruction des morts-vivants. Si le niveau du prêtre est au moins deux fois supérieur au nombre de DV des morts-vivants qu'il affecte, ceux qu'il devrait repousser sont automatiquement détruits.

TABLEAU 8–10 : RENVOI DES MORTS-VIVANTS

Résultat du test de renvoi	DV maximaux des morts-vivants affectés
0 ou moins	Niveau du prêtre –4
1–3	Niveau du prêtre –3
4–6	Niveau du prêtre –2
7–9	Niveau du prêtre –1
10–12	Niveau du prêtre
13–15	Niveau du prêtre +1
16–18	Niveau du prêtre +2
19–21	Niveau du prêtre +3
22 et plus	Niveau du prêtre +4

Procédure

Jozan le prêtre et ses amis se trouvent face à sept zombis humains dirigés par un nécrophage. En appelant à la bonté et à la puissance de Pélor, Jozan brandit son symbole sacré pour tenter de repousser les immondes créatures.

Il commence par effectuer un test de renvoi des morts-vivants (1d20 + modificateur de Charisme) afin de voir la quelles créatures il peut affecter. Le résultat final est de 9, ce qui signifie que Jozan ne peut repousser que les morts-vivants dont le nombre de DV est inférieur à son niveau. Ayant atteint le niveau 3, il est donc limité aux morts-vivants ayant 2 DV (comme les zombis humains) ou 1 DV (comme les squelettes humains). Par contre, le nécrophage (qui a 4 DV) ne risque rien. Enfin, comme son niveau n'est pas deux fois supérieur à celui de ses adversaires d'outre-tombe, Jozan ne peut pas les détruire.

Le second jet de dés détermine l'efficacité de la tentative de renvoi (2d6 + niveau de Jozan + modificateur de Charisme), puisqu'il précise le nombre de DV affectés. Jozan obtient un total de 11, ce qui lui permet de repousser les cinq zombis les plus proches de lui (pour un total de 10 DV sur les 11 qu'il pouvait affecter). Il ne reste donc plus que deux zombis et le nécrophage (le DV restant est perdu, car il n'y a pas de mort-vivant à 1 DV à proximité).

Le round suivant, Jozan recommence. Cette fois-ci, son test de renvoi lui donne 21, ce qui lui permet d'affecter tous les morts-vivants ayant moins de 6 DV (son niveau + 3). Malheureusement, son jet d'efficacité ne dépasse pas 7. Il repousse donc les morts-vivants les plus proches, c'est à dire les deux derniers zombis (4 DV à eux deux), mais les 3 DV restants ne suffisent pas pour affecter le nécrophage (4 DV).

Prêtres mauvais et morts-vivants

Les prêtres malfaisants canalisent l'énergie négative, ce qui leur permet d'intimider ou de contrôler les morts-vivants plutôt que de les repousser ou de les détruire. La procédure est la même ; quand les dés indiquent que les morts-vivants sont renvoyés, ils sont en réalité intimidés, et ceux qui devraient être détruits tombent sous la coupe du prêtre.

Intimidation. Un mort-vivant intimidé se recroqueville aussitôt sur lui-même, ce qui confère un bonus de +2 à quiconque décide de l'attaquer. L'effet dure 1 minute (10 rounds).

Contrôle. Un mort-vivant contrôlé est totalement aux ordres du prêtre, lequel peut lui donner des instructions mentales au prix d'une action simple. Un prêtre d'alignement mauvais ne peut contrôler qu'un nombre de morts-vivants dont les DV cumulés ne dépassent pas son niveau. Il peut relâcher son emprise sur certains afin d'en contrôler d'autres.

Dissipation d'une tentative de renvoi. Un prêtre mauvais peut canaliser de l'énergie négative pour contrer une tentative de renvoi de morts-vivants effectuée par un prêtre d'alignement bon (on parle alors de dissipation, car l'énergie négative dissipe l'énergie positive canalisée par le prêtre bon). Le prêtre maléfique joue un test de renvoi normal. S'il obtient un résultat supérieur

ou égal à celui du test de renvoi de son homologue d'alignement bon, les morts-vivants affectés ne sont plus repoussés. Le prêtre mauvais jette 2d6 + niveau + modificateur de Charisme pour voir combien de morts-vivants il peut libérer de l'emprise du prêtre bon.

Augmentation du moral des morts-vivants. Un prêtre maléfique peut augmenter le moral des morts-vivants à l'avance, ce qui leur confère une plus grande résistance contre les tests de renvoi. Il effectue un test d'intimidation normal, le résultat indiqué par la Table 8–10 donnant le nombre de DV virtuels des morts-vivants affectés (contre les tentatives de renvoi) tant que dure cet effet (à condition d'être supérieur aux DV réels des morts-vivants). Cet effet dure 1 minute (10 rounds).

Prêtres neutres et morts-vivants

Les prêtres qui ne sont ni bons ni mauvais ont le choix entre repousser les morts-vivants et les intimider, mais ils doivent se décider en début de carrière. Le choix intervient lors de la création du personnage, et il est irrévocable. Le prêtre neutre choisit en fait de se comporter comme un prêtre bon ou un prêtre mauvais pour ce qui est des morts-vivants. À noter que certains dieux ne laissent pas le choix à leurs serviteurs.

Même si le personnage est neutre, canaliser de l'énergie positive est un acte bon, et inversement pour ce qui est de l'énergie négative.

Paladins et morts-vivants

Comme les prêtres, les paladins peuvent repousser les morts-vivants, mais avec deux niveaux de moins. Cela signifie qu'ils obtiennent ce pouvoir au niveau 3, et qu'ils sont alors considérés comme des prêtres de niveau 1 quand ils s'en servent.

Renvoi d'autres créatures

Certains prêtres ont le pouvoir de repousser d'autres créatures que les morts-vivants. Par exemple, un prêtre ayant choisi le domaine du Feu peut repousser ou détruire les créatures de l'Eau (comme s'il était un prêtre bon affectant les morts-vivants) et intimider ou contrôler les créatures du Feu (comme s'il était un prêtre mauvais affectant les morts-vivants). Le test de renvoi est alors joué normalement.

Autres usages de l'énergie

Qu'elle soit positive ou négative, l'énergie peut servir à autre chose qu'à affecter les morts-vivants. Par exemple, un site sacré peut être gardé par une porte magique qui ne s'ouvre que devant un prêtre bon réussissant un test de renvoi suffisamment élevé pour affecter un mort-vivant à 3 DV (peut-être volera-t-elle en éclats si un prêtre mauvais obtient le même résultat…).

ACTIONS MODIFIANT L'INITIATIVE

L'ordre d'initiative n'est pas gravé dans la pierre ; il existe deux façons de changer de rang d'initiative, décrites ci-dessous.

PRÉPARER SON ACTION

Cette option permet de se tenir prêt à agir après son tour de jeu, mais avant le round suivant. C'est une action simple ne provoquant pas d'attaque d'opportunité (même si une telle attaque peut découler de l'action préparée par le personnage).

Préparer une action. On ne peut préparer qu'une action simple, une action de mouvement ou une action libre. Le joueur doit déclarer quelle action son personnage prépare, et dans quelles conditions il souhaite l'exécuter. Par exemple, il peut déclarer se préparer à tirer une flèche sur la première créature qui franchira la porte d'une pièce. À n'importe quel moment avant son prochain tour de jeu, il peut accomplir son action en réponse aux conditions indiquées (sans toutefois y être obligé). Il agit alors juste avant l'action qui déclenche son action préparée. L'action préparée peut interrompre le tour de jeu d'un autre personnage, qui reprend alors ensuite (s'il en est capable).

Le rang d'initiative du personnage change. Pendant tout le reste du combat, il agit avec un score d'initiative correspondant au moment où il a exécuté son action préparée (et juste avant la créature ou le personnage qui a déclenché son action partielle préparée).

Le personnage peut effectuer un pas de placement de 1,50 mètre en combinaison avec son action préparée, mais uniquement s'il ne se déplace pas par ailleurs pendant tout le round. Par exemple, si un personnage se déplace jusqu'à une porte, puis prépare son action pour donner un coup d'épée à toute créature s'approchant, il ne peut effectuer de pas de placement de 1,50 mètre en même temps que son action préparée, puisqu'il s'est déjà déplacé pendant le round.

Conséquences en termes d'initiative. Pour le reste du combat, le score d'initiative du personnage correspond au moment où il a entrepris son action retardée. Si son tour de jeu suivant arrive sans que les conditions décidées ne se soient réalisées, l'action est perdue et le personnage ne fait rien (il a bien évidemment la possibilité de préparer la même action lors du round suivant). S'il accomplit son action lors du round suivant, mais avant son tour de jeu, son score d'initiative augmente pour correspondre au moment où il agit. Jusqu'au terme du combat, il agit à l'instant déterminé par ce score d'initiative modifié (à noter qu'il aura perdu une action dans l'affaire, car il n'aura pas agi au cours du round où il a décidé de retarder son action).

Déconcentrer un lanceur de sorts. Le personnage peut préparer une action pour frapper un jeteur de sorts au moment où celui-ci commence une incantation. Si le personnage parvient à blesser le lanceur de sorts, ou du moins à détourner son attention, celui-ci a des chances de perdre le sort qu'il s'apprête à jeter (tout dépend du résultat de son test de Concentration).

Préparer un contresort. De même, il est possible de préparer un contresort, qu'on lance dès que le jeteur de sorts adverse commence son incantation. Dans ce cas, quand l'incantation commence, le personnage peut reconnaître le sort en réussissant un test de Art de la magie (DD 15 + niveau du sort). S'il le réussit et s'il a préparé le même sort (ou s'il le connaît, dans le cas d'un ensorceleur ou d'un barde), il peut le lancer comme contresort, auquel cas le sort adverse est automatiquement contré. Ce type de défense fonctionne même en opposant un sort divin à un sort profane, et inversement.

On peut également utiliser dissipation de la magie comme contresort (voir page 206), mais le résultat n'est pas garanti.

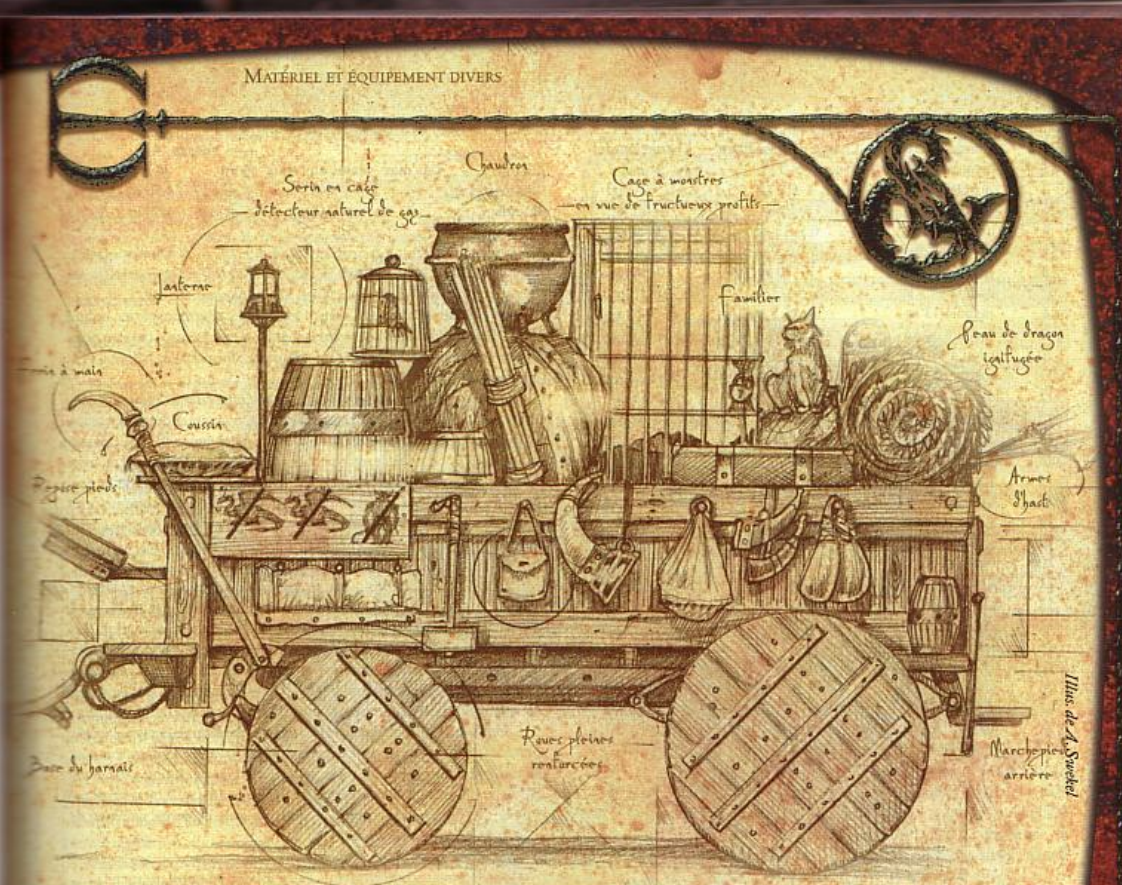
Préparer une réception de charge. Certaines armes perforantes peuvent être utilisées pour préparer une réception de charge, généralement en calant leur extrémité non pointue ou en la plantant dans le sol (voir la Table 7–5 : armes, page 116). En cas de coup au but, une arme disposée de la sorte inflige des dégâts doublés contre un adversaire lancé en pleine charge.

RETARDER SON ACTION

Un personnage retardant son action ne fait rien quand arrive son tour de jeu normal. Par contre, par la suite, il intervient quand il le souhaite, agissant alors normalement. Cette tactique a pour inconvénient de réduire son rang d'initiative pour le reste du combat (au cours des rounds suivants, il agit au moment où le décompte d'initiative arrive au chiffre correspondant à son action retardée). Le joueur peut annoncer son nouveau rang d'initiative au moment où il retarde son action, ou il peut attendre plus tard dans le round pour se fixer et déterminer son rang d'initiative à ce moment précis.

Cette tactique est utile dans le cas d'un personnage voulant savoir ce que ses amis et ennemis comptent faire avant d'agir lui-même. Le prix à payer est un retard qui se reporte sur tous les rounds restants ; l'aventurier ne récupère jamais le temps passé à attendre de voir ce qui allait se passer. Retarder son action ne permet pas d'interrompre l'action d'un autre (contrairement au fait de préparer son action ; voir ci-dessous).

Conséquences en termes d'initiative. Le personnage change de rang d'initiative pour celui pendant lequel il a finalement agi. Si le personnage attend si longtemps que le décompte d'initiative arrive de nouveau à lui, il ne peut effectuer d'action pour ce round (mais il peut retarder à nouveau son action lors de son nouveau tour de jeu). Si le personnage effectue une action retardée avant son prochain tour de jeu, son initiative change immédiatement pour le rang actuel et il n'agit pas avant le prochain round.



Voyager d'un endroit à un autre est une part du jeu au même titre que le combat ou la magie. Ce chapitre traite du poids que chaque créature peut transporter, des effets d'une charge trop importante, des déplacements en extérieur ou sur les sites d'aventure, de l'exploration et des trésors.

POIDS TRANSPORTABLE

Les règles qui suivent déterminent à quel point l'armure et la charge portée par le personnage le ralentissent. Elles se décomposent en deux règles distinctes : le poids de l'armure et le poids total transporté.

Le poids de l'armure. L'armure qui équipe le personnage (les différents modèles sont regroupés sur la Table 7–6 : armures et boucliers) détermine le bonus maximal de Dextérité pouvant être appliqué à la CA, la pénalité d'armure, la vitesse de déplacement normale et celle que l'on peut espérer atteindre en courant. À moins que le personnage ne soit très frêle ou particulièrement chargé, il n'est pas nécessaire d'en savoir davantage. En effet, le reste de son équipement (armes, cordes, etc.) ne le ralentit pas plus que son armure.

Par contre, si le personnage est vraiment faible ou si sa charge est exceptionnellement élevée, il faut calculer le poids total de ce qu'il porte. C'est particulièrement important lorsqu'il désire emporter quelque chose de lourd (par exemple, un coffre au trésor).

Le poids total. Pour savoir si le poids total porté par un personnage est suffisamment lourd pour le ralentir (plus que son armure), il suffit d'additionner le poids de tous les objets qu'il a sur lui (armure, armes et équipement). Ensuite, il ne reste plus qu'à consulter la Table 9–1 : charge transportable. En fonction du résultat, cette charge est considérée légère, intermédiaire ou lourde. Tout comme l'armure, la charge portée détermine le bonus de Dextérité maximal applicable à la CA, un malus aux tests (fonctionnant comme le malus d'armure aux tests), la vitesse de déplacement normale et celle que l'on atteint en courant. Tous ces chiffres sont regroupés sur la Table 9–2 : effets de la charge. Une charge lourde ou intermédiaire est l'équivalent d'une armure lourde ou intermédiaire pour ce qui est des activités affectées par le port de l'armure. Un personnage n'est pas gêné par une charge légère.

Dans le cas où l'aventurier porte une armure, on prend seulement en compte le plus élevé des deux résultats (l'armure ou le poids total) ; on n'additionne pas les deux.

Par exemple, Tordek porte une armure d'écailles. La Table 7–6 indique qu'une telle armure réduit son bonus de Dextérité à +3, lui inflige un malus d'armure aux tests de –4 (et ferait tomber sa vitesse de déplacement à 4,50 mètres s'il n'était pas un nain et donc capable de se déplacer normalement même avec une armure intermédiaire ou lourde). Le poids total de son équipement, armure comprise, se monte à 35,5 kg. Tordek a 15 en Force, ce qui signifie que sa charge maximale est de 100 kg. Pour lui, une charge intermédiaire se monte à 33 kg ou plus, et une charge lourde à 66,5 kg ou plus. Il suffit de consulter la Table 7–2 pour constater que les pénalités qu'elle impose ne sont pas plus terribles que celles que Tordek doit déjà à son armure. Il n'encourt donc aucun malus supplémentaire.

Mialyé transporte 14 kg d'équipement. Compte tenu de sa Force (10), une charge est considérée intermédiaire à partir de 16,5 kg. Elle porte donc une charge légère (aucune pénalité). Elle découvre 500 po (poids total 5 kg), qu'elle décide d'emporter. Sa charge devient donc intermédiaire. Du coup, sa vitesse de déplacement tombe de 9 mètres à 6 mètres, elle subit un malus aux tests de –3 et son bonus de Dextérité ne peut excéder +3 (ce qui ne la pénalise pas, car il s'agit de son bonus actuel).

Lors d'un combat, Mialyé perd connaissance et Tordek décide de l'emmener à l'abri. La jeune femme pèse 52 kg, plus 14 kg d'équipement (19 kg avec l'or) : Tordek ne peut

Table 9–1 : charge transportable

Force	Charge légère[1]	Charge intermédiaire[1]	Charge lourde[1]
1	jusqu'à 1,5 kg	1,5–3 kg	3–5 kg
2	jusqu'à 3 kg	3–6,5 kg	6,5–10 kg
3	jusqu'à 5 kg	5–10 kg	10–15 kg
4	jusqu'à 6,5 kg	6,5–13 kg	13–20 kg
5	jusqu'à 8 kg	8–16,5 kg	16,5–25 kg
6	jusqu'à 10 kg	10–20 kg	20–30 kg
7	jusqu'à 11,5 kg	11,5–23 kg	23–35 kg
8	jusqu'à 13 kg	13–26,5 kg	26,5–40 kg
9	jusqu'à 15 kg	15–30 kg	30–45 kg
10	jusqu'à 17,5 kg	17,5–33 kg	33–50 kg
11	jusqu'à 19 kg	19–38 kg	38–57,5 kg
12	jusqu'à 21,5 kg	21,5–43 kg	43–65 kg
13	jusqu'à 25 kg	25–50 kg	50–75 kg
14	jusqu'à 29 kg	29–58 kg	58–87,5 kg
15	jusqu'à 33 kg	33–66,5 kg	66,5–100 kg
16	jusqu'à 38 kg	38–76,5 kg	76,5–115 kg
17	jusqu'à 43 kg	43–86,5 kg	86,5–130 kg
18	jusqu'à 50 kg	50–100 kg	100–150 kg
19	jusqu'à 58 kg	58–116,5 kg	116,5–175 kg
20	jusqu'à 66,5 kg	66,5–133 kg	133–200 kg
21	jusqu'à 76,5 kg	76,5–153 kg	153–230 kg
22	jusqu'à 86,5 kg	86,5–173 kg	173–260 kg
23	jusqu'à 100 kg	100–200 kg	200–300 kg
24	jusqu'à 116,5 kg	116,5–233 kg	233–350 kg
25	jusqu'à 133 kg	133–266,5 kg	266,5–400 kg
26	jusqu'à 153 kg	153–306,5 kg	306,5–460 kg
27	jusqu'à 173 kg	173–346,5 kg	346,5–520 kg
28	jusqu'à 200 kg	200–400 kg	400–600 kg
29	jusqu'à 233 kg	233–466,5 kg	466,5–700 kg
+10	x4	x4	x4

[1]Dans le cas où le poids tombe juste entre deux colonnes, on applique systématiquement la valeur de gauche. Ainsi, pour une Force de 13, 50 kg correspond à une charge intermédiaire. Ce n'est qu'une fois ce seuil franchi (par exemple, à 50,1 kg) que l'on passe à une charge lourde.

pas la transporter avec son équipement (sa charge maximale dépasserait 100 kg). Heureusement, Jozan peut se charger de l'équipement et de l'or de Mialyë, tandis que Tordek jette la magicienne sur son épaule. Le voilà donc portant 87,5 kg. Il en est capable, mais cela correspond à une charge lourde. Son bonus de Dextérité maximal tombe à +1, son malus aux tests passe de –4 (malus de son armure) à –6 (malus dû à une lourde charge) et sa vitesse de course est limitée à x3 au lieu de x4.

Soulever et tirer. Un personnage peut soulever au-dessus de sa tête un poids égal à sa charge maximale.

Il lui est également possible de soulever le double de sa charge maximale mais, dans ce cas, il tient son fardeau à bout de bras et n'avance plus qu'avec grande difficulté. Il perd tout bonus de Dextérité à la CA et sa vitesse de déplacement tombe à 1,50 mètre par round (ce qui constitue désormais pour lui une action complexe).

On peut tirer ou pousser jusqu'à cinq fois sa charge maximale autorisée. Si les conditions sont particulièrement favorables (sol ou objet lisse, etc.), ce chiffre peut être doublé. À l'inverse, dans des conditions défavorables (sol accidenté, objet plein d'aspérités), il ne peut plus tirer ou pousser que deux fois et demie sa charge maximale, voire moins.

Créatures plus grandes ou plus petites. Les chiffres indiqués sur la Table 9–1 : charge transportable concernent des créatures bipèdes de taille moyenne (M). Pour les êtres bipèdes plus grands, on applique le multiplicateur suivant en fonction de leur taille : grande (G) : x2, très grande (TG) : x4, gigantesque (Gig) : x8 et colossale (C) : x16. De même, les créatures bipèdes plus petites transportent un poids moins important, lui aussi dépendant de leur catégorie de taille : petite (P) : x3/4, très petite (TP) : x1/2, minuscule (Min) : x1/4, infime (I) : x1/8. Par exemple, un humain qui obtient magiquement la Force d'un géant, mais pas sa taille, ne pourrait porter aussi facilement qu'eux des rochers massifs.

Les quadrupèdes, comme les chevaux, peuvent porter un poids plus important que les bipèdes. Au lieu des multiplicateurs ci-dessus, on applique

Table 9–2 : effets de la charge

Charge	Dex max	Malus aux tests	Vitesse (9 m)	Vitesse (6 m)	Course
Intermédiaire	+3	–3	6 m	4,50 m	x4
Lourde	+1	–6	6 m	4,50 m	x3

au poids de la Table 9–1 le facteur suivant : infime (I) : x1/4, minuscule (Min) : x1/2, très petite (TP) : x3/4, petite (P) : x1, moyenne (M) : x3/2, grande (G) : x3, très grande (TG) : x6, gigantesque (Gig) : x12 et colossale (C) : x24.

Par exemple, Mialyë, elfe ayant 10 en Force, peut transporter jusqu'à 50 kg. Mais Lidda, halfeline ayant la même valeur de Force (10), ne peut, elle, transporter que 37,5 kg. Enfin, une mule, un animal de taille M, peut transporter jusqu'à 75 kg.

Force exceptionnelle. Pour les valeurs de Force sortant des limites de la Table 9–1, on procède de la façon suivante. On commence par chercher, entre 20 et 29, le nombre possédant la même unité que celui de la créature concernée. Puis, il suffit de multiplier ce nombre par 4 si la Force du monstre est comprise entre 30 et 39, par 16 entre 40 et 49, par 64 entre 50 et 59, et ainsi de suite. Par exemple, un géant des nuages ayant 35 de Force peut porter quatre fois plus qu'une créature n'ayant que 25 de Force, soit 1600 kg, multiplié par quatre en raison de sa taille (TG), soit un total de 6400 kg.

DÉPLACEMENTS

Les personnages passent beaucoup de temps à se rendre d'un endroit à un autre. Pour atteindre la tour du mage malfaisant, ils peuvent suivre le chemin qui y mène, remonter la rivière en barque, ou encore couper à cheval en pleine nature. Ils peuvent grimper aux arbres pour observer les environs, escalader les montagnes, traverser les cours d'eau à gué, etc.

Comme le MD détermine le rythme de progression de la séance de jeu, c'est à lui de décider si les déplacements sont suffisamment importants pour être calculés. Lorsqu'il ne se passe rien d'important, ce n'est généralement pas nécessaire. Si un aventurier arrivé dans une ville qu'il ne connaît pas décide de se promener un peu, il n'est pas utile de savoir combien de minutes prendra son petit tour.

On distingue trois types de déplacement :

- Tactique, pour le combat, mesuré en mètres (ou en cases) par round.
- Sur courte distance, pour explorer un secteur, en mètres par minute.
- Sur longue distance, pour se rendre d'un endroit à un autre, en kilomètres par heure ou par jour.

Modes de déplacement. Les trois cadences de mouvement le plus souvent employées sont la marche, le footing et la course.

Table 9–3 : déplacements et distance

	Vitesse de déplacement 4,50 m	6 m	9 m	12 m
Un round (tactique)[1]				
Marche	4,50 m	6 m	9 m	12 m
Footing	9 m	12 m	18 m	24 m
Course (x3)	13,50 m	18 m	27 m	36 m
Course (x4)	18 m	24 m	36 m	48 m
Une minute (courte distance)				
Marche	45 m	60 m	90 m	120 m
Footing	90 m	120 m	180 m	240 m
Course (x3)	135 m	180 m	270 m	360 m
Course (x4)	180 m	240 m	360 m	480 m
Une heure (longue distance)				
Marche	2,25 km	3 km	4,5 km	6 km
Footing	4,5 km	6 km	9 km	12 km
Course	—	—	—	—
Un jour (longue distance)				
Marche	18 km	24 km	36 km	48 km
Footing	—	—	—	—
Course	—	—	—	—

[1]Les mouvements tactiques sont souvent mesurés en cases plutôt qu'en mètres. Une case fait 1,50 mètre de côté. Voir la page 146 pour plus d'informations sur le mouvement tactique pendant un combat.

TABLE 9–4 : DÉPLACEMENTS CONTRARIÉS

Condition	Exemple	Coût supplémentaire du déplacement
Terrain difficile	Gravats, taillis, pente abrupte, glace, surface craquelée, sol inégal	x2
Obstacle[1]	Muret, branche, colonne brisée	x2
Mauvaise visibilité	Obscurité ou brouillard	x2
Infranchissable	Mur du sol au plafond, porte fermée, passage bloqué	—

[1] Peut nécessiter un test de compétence.

Marche. En se déplaçant normalement et sans s'arrêter, un humain non chargé parcourt généralement 4,5 km en une heure.

Footing. Il s'agit d'une course mesurée permettant d'atteindre une vitesse moyenne de 9 km/h quand on n'est pas chargé. Un footing correspond à un personnage se déplaçant deux fois dans le même round, ou effectuant une autre action (attaque, incantation ou autre action de mouvement), puis se déplaçant dans le même round.

Course (x3). Cette cadence (trois fois la vitesse de déplacement habituelle) est celle qu'impose une armure lourde. Cela correspond environ à 9 km/h pour un humain en harnois.

Course (x4). Cette cadence plus rapide est réservée aux personnages sans armure ou en armure légère ou intermédiaire. Elle correspond environ à 18 km/h pour un humain non chargé, et à 12 km/h pour un humain en cotte de mailles.

DÉPLACEMENT TACTIQUE

On utilise le déplacement tactique lors des combats, comme l'explique la page 146. Généralement, en combat, les personnages ne marchent pas : ils trottinent (footing) ou courent. Un personnage se déplaçant normalement avant d'accomplir une autre action (attaquer, lancer un sort, etc.) trottine pendant la première moitié du round puis fait autre chose pendant l'autre moitié.

Déplacements contrariés. Un terrain difficile, des obstacles ou une mauvaise visibilité peuvent ralentir les déplacements. Quand le mouvement est gêné, chaque case de mouvement compte généralement comme deux cases de déplacement, ce qui a pour effet de réduire de moitié la vitesse des personnages. Par exemple, un personnage qui se trouve sur un terrain difficile (comme dans des fourrés) paye 2 cases de déplacement par case de mouvement (soit le double du coût normal).

Lorsque plusieurs conditions s'appliquent, il faut multiplier les différents coûts qui s'appliquent (c'est une exception à la règle générale sur les multiplicateurs multiples, voir page 304). Par exemple, un personnage se déplaçant à travers d'épais fourrés et dans les ténèbres paye 4 cases de déplacement par case de mouvement (le double du double du coût normal donne le quadruple).

Dans certaines situations, le terrain est si encombré et difficile qu'une action de mouvement ne permet même pas d'avancer de 1,50 mètre (une seule case). Dans ce cas, il faut une action complexe pour parcourir 1,50 mètre (1 case) dans n'importe quelle direction, même en diagonale. Bien que cela ressemble à un pas de placement, ce n'en est pas un, et ce mouvement provoque normalement des attaques d'opportunité. (Cette action ne permet pas de traverser un terrain véritablement infranchissable ou de se mouvoir alors qu'on en est incapable, par exemple lorsqu'on est paralysé.)

Il est impossible de courir ou de charger lorsque le déplacement est contrarié d'une façon ou d'une autre.

DÉPLACEMENT SUR COURTE DISTANCE

Les personnages explorant un secteur utilisent le déplacement sur courte distance, qui s'exprime en minutes.

Marche. On peut marcher sans difficulté sur courte distance.

Footing. On peut trottiner sans problème sur courte distance. Voir Déplacement sur longue distance, ci-dessous, pour ce qui est des déplacements qui s'expriment en heures.

Course. Tout personnage ayant 9 ou plus en Constitution peut courir une minute durant sans difficulté. En règle générale, il faut se reposer une minute complète après une à deux minutes de course (voir Course, page 146).

DÉPLACEMENT SUR LONGUE DISTANCE

Les personnages se rendant d'un lieu à un autre utilisent ce type de déplacement, qui se mesure en heures ou en jours. Une journée correspond à 8 heures de trajet effectif, sauf dans les cas suivants : sur une embarcation à rames : 10 heures, sur un navire à voiles : 24 heures.

Marche. On peut sans problème marcher 8 heures par jour. Il est possible de continuer plus longtemps, mais au risque de s'épuiser (voir Marche forcée, ci-contre).

Les aventuriers se préparent pour un nouveau défi.

Illus. de J. Jarvis

TABLE 9–5 : TERRAIN ET DÉPLACEMENTS SUR LONGUE DISTANCE

Terrain	Grande route	Chemin ou route	Terrain vierge
Broussailles	1	1	3/4
Collines	1	3/4	1/2
Désert de sable	1	1/2	1/2
Forêt	1	1	1/2
Jungle	1	3/4	1/4
Marais	1	3/4	1/2
Montagnes	3/4	3/4	1/2
Plaine	1	1	3/4
Toundra gelée	1	3/4	3/4

TABLE 9–6 : MONTURES ET VÉHICULES

Monture/véhicule	Par heure	Par jour
Monture (charge)		
Cheval léger ou destrier léger	9 km	72 km
Cheval léger (75–225 kg)[1]	6 km	48 km
Destrier léger (115–345 kg)[1]	6 km	48 km
Cheval lourd ou destrier lourd	7,5 km	60 km
Cheval lourd (100–300 kg)[1]	5,25 km	42 km
Destrier lourd (150–450 kg)[1]	5,25 km	42 km
Poney ou poney de guerre	6 km	48 km
Poney (38–110 kg)[1]	4,5 km	36 km
Poney de guerre (50–150 kg)[1]	4,5 km	36 km
Âne ou mulet	4,5 km	36 km
Âne (25–75 kg)[1]	3 km	24 km
Mulet (115–345 kg)[1]	3 km	24 km
Chien de selle	6 km	48 km
Chien de selle (50–150 kg)[1]	4,5 km	36 km
Chariot ou charrette	3 km	24 km
Bateau (mode de locomotion)		
Radeau ou barge (perche ou tracté)[2]	750 m	7,5 km
Bateau à fond plat (rames)[2]	1,5 km	15 km
Barque (rames)[2]	2,25 km	22,5 km
Navire de haute mer (voiles)	3 km	72 km
Vaisseau de guerre (voiles ou rames)	3,75 km	90 km
Drakkar (voiles ou rames)	4,5 km	108 km
Trirème (voiles ou rames)	6 km	144 km

[1] Les quadrupèdes, comme les chevaux, peuvent transporter une charge plus importante qu'un personnage bipède de même taille et de même valeur de Force. Voir Poids transportable, ci-dessus.

[2] Radeaux, barges, bateaux à fonds plat et barques ne s'utilisent que sur les lacs et les cours d'eau. S'ils descendent le courant, on ajoute la vitesse de ce dernier (généralement 5 km/h). On peut ramer 10 heures durant, mais il est possible de laisser dériver l'embarcation pendant les 14 heures restantes si quelqu'un est là pour la guider. Ce système permet d'augmenter la distance parcourue de 70 km par jour. Ces frêles esquifs ne permettent pas de remonter le courant. Par contre, ils peuvent être tractés par des animaux de bât avançant sur la berge.

Footing. Trottiner une heure durant ne constitue pas une difficulté. Par contre, poursuivre son effort sans dormir entre-temps inflige 1 point de dégâts non-létaux lors de la deuxième heure ; les dégâts doublant ensuite d'heure en heure. Un personnage qui subit des dégâts non-létaux à cause d'un footing devient aussitôt fatigué. Un personnage fatigué ne peut ni courir, ni charger et subit un malus de –2 aux valeurs de Force et de Dextérité. Éliminer les dégâts non-létaux élimine aussi la fatigue.

Course. Il est impossible de courir longtemps. Un personnage enchaînant sprints et temps de repos progresse comme s'il trottinait régulièrement (voir Footing, ci-dessus).

Terrain. La nature du terrain traversé affecte la distance que l'on peut parcourir en une heure ou une journée (voir Table 9–5 : terrain et déplacements sur longue distance). C'est sur une grande route que l'on avance le plus vite, puis viennent les routes et chemins, et enfin les terrains vierges. Les grandes routes sont larges et pavées tandis que les chemins sont en terre battue. C'est également le cas des sentiers mais, plus étroits, ces derniers n'autorisent qu'une progression en file indienne et il est impossible de les emprunter avec un véhicule. Enfin, un terrain vierge n'offre pas la moindre voie facilitant le passage.

Marche forcée. Au cours d'une journée normale, on marche 8 heures durant. Le reste du temps, on monte le campement pour la nuit (ou on replie les tentes le matin venu), on se repose et on mange.

Mais il est possible de poursuivre son effort en ayant recours à la marche forcée. Pour chaque heure de marche au-delà des 8 de base, le personnage doit effectuer un test de Constitution (DD 10 + 1 par heure supplémentaire). Un échec se traduit par 1d6 points de dégâts non-létaux. Un personnage qui subit des dégâts non-létaux à cause d'une marche forcée devient aussitôt fatigué. Un personnage fatigué ne peut ni courir, ni charger et subit un malus de –2 aux valeurs de Force et de Dextérité. Éliminer les dégâts non-létaux élimine aussi la fatigue. Il est possible de sombrer dans l'inconscience à force de marcher trop longtemps.

Déplacement à cheval. Un cheval portant un cavalier peut avancer au trot (équivalent du footing) mais, dans ce cas, les dégâts qu'il subit sont létaux, plutôt que non-létaux. De même, on peut le pousser en permanence, ce qui correspond à une marche forcée, mais il rate automatiquement ses tests de Constitution et, là encore, il encaisse des dégâts létaux. Les montures deviennent elles aussi fatiguées si elles subissent des dégâts non-létaux à cause d'un footing ou d'une marche forcée.

La vitesse des chevaux et des véhicules tirés par des animaux de trait est présentée dans la Table 9–6 : montures et véhicules.

Déplacement en bateau. Voir la Table 9–6 : montures et véhicules pour la vitesse des diverses embarcations.

EXPLORATION

Les aventuriers passent beaucoup de temps à explorer cavernes obscures, ruines maudites, catacombes et autres lieux dangereux. Bien souvent, quelques petits préparatifs peuvent s'avérer bien utiles.

PRÉPARATIFS

Les personnages doivent s'équiper en prévision de l'aventure dans laquelle ils s'engagent : flèches, nourriture, eau potable, torches, paillasse, etc. Cordes, chaînes, pieds de biche et autres ustensiles peuvent également s'avérer très utiles. Il est conseillé de se procurer des armes à distance, pour les combats où il est impossible de s'approcher de l'ennemi (ou quand on ne souhaite pas le faire). Les chevaux permettent de gagner du temps pour les longs voyages par voie de terre et les mulets, au pied très sûr, sont parfois utiles dans les ruines ou les catacombes.

VISION ET LUMIÈRE

Les personnages doivent pouvoir s'éclairer dans les lieux sombres qu'ils affectionnent tout particulièrement. Nains et demi-orques voient dans le noir, mais tous les autres ont besoin de lumière. En règle générale, les aventuriers s'équipent de torches ou de lanternes, et les jeteurs de sorts font souvent appel à des enchantements pour s'éclairer. Voir la Table 9–7 : sources de lumière pour connaître la surface couverte et la durée des différentes sources de lumière.

Dans les zones vivement éclairées, tous les personnages peuvent voir clairement. Il est impossible de se cacher dans une zone éclairée vivement à moins d'être invisible ou de bénéficier d'un abri.

Dans les zones faiblement éclairées, la vision est limitée. Toutes les créatures qui s'y trouvent bénéficient de camouflage (voir page 151) et peuvent tenter des tests de Discrétion pour se cacher (voir page 75).

Dans les zones de ténébreuses, les créatures ne possédant pas la vision dans le noir sont considérées comme aveugles. En plus des effets évidents, une créature aveugle subit 50% de chance d'échec sur toutes ses attaques (tous ses adversaires bénéficient d'un camouflage total), perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA, subit un malus de –2 à la CA et un autre de –4 sur les tests de Fouille et sur la plupart des tests associés à la Force et à la Dextérité, et sa vitesse est réduite de moitié.

Les personnages bénéficiant de la vision nocturne (elfes, gnomes et demi-elfes) voient deux fois plus loin que la distance indiquée. Pour ce qui est de ces personnages, le rayon effectif d'éclairage vivace et d'éclairage faible des sources de lumière est doublé. Par exemple, une torche éclaire vivement dans un rayon de 12 mètres au lieu de 6 mètres et éclaire faiblement dans un rayon de 24 mètres au lieu de 12 mètres en ce qui concerne les personnages dotés de la vision nocturne.

TABLE 9–7 : SOURCES DE LUMIÈRE ET ÉCLAIRAGE

Objet	Vif	Faible	Durée
Bâton éclairant	9 m	18 m	6 heures
Bougie	—[1]	1,50 m	1 heure
Lampe	4,50 m	9 m	6 heures/demi-litre
Lanterne à capote	9 m	18 m	6 heures/demi-litre
Lanterne sourde[2]	cône de 18 m	cône de 36 m	6 heures/demi-litre
Torche	6 m	12 m	1 heure
Torche éternelle	6 m	12 m	Permanente
Sort	**Vif**	**Faible**	**Durée**
Flamme éternelle	6 m	12 m	Permanente
Lumière	6 m	12 m	10+ minutes
Lumière du jour	18 m	36 m	30+ minutes
Lumières dansantes (torches)	6 m (chacune)	12 m (chacune)	1 minute

[1] Une bougie fournit uniquement un éclairage faible.
[2] Une lanterne sourde illumine un cône plutôt qu'une sphère.

Enfin, les personnages qui voient dans le noir (nains et demi-orques) distinguent tout ce qui se trouve à moins de 20 mètres d'eux, que ce soit éclairé ou non. Il est impossible de se cacher à 18 mètres ou moins d'une créature possédant la vision dans le noir, à moins d'être invisible ou de bénéficier d'un abri.

INTRUSION ET MARAUDAGE

Il arrive toujours un moment pendant ses aventures où un personnage a besoin de casser un objet, que ce soit une porte, une chaîne ou un coffre empli de trésors.

Pour cela, il a le choix entre deux méthodes : frapper l'objet à l'aide d'une arme jusqu'à ce qu'il soit détruit, ou le briser d'un coup grâce à sa force.

Frapper un objet

La destruction est une manœuvre spéciale de combat qui consiste à frapper l'arme ou le bouclier d'un adversaire avec une arme tranchante ou contondante (voir Destruction, page 156). Les règles pour frapper un objet sont les mêmes, mais on ne joue pas un jet d'attaque opposé contre celui de l'adversaire, mais contre la CA de l'objet. En règle générale, on ne peut frapper un objet qu'avec une arme tranchante ou contondante.

Classe d'armure. Les objets sont plus faciles à toucher que les créatures, pour la simple raison qu'ils ne bougent pas, mais beaucoup sont suffisamment solides pour n'être que très peu endommagés par la plupart des coups. La classe d'armure d'un objet est de 10 + son modificateur de taille + son modificateur de Dextérité. Un objet immobile a non seulement une valeur de Dextérité de 0 (pour un modificateur de –5), mais aussi un malus à la CA de –2. De plus, si le personnage prépare bien son coup (ce qui lui prend une action complexe), il touche automatiquement avec une arme de corps à corps et obtient un bonus de +5 au jet d'attaque avec une arme à distance.

Solidité. Chaque objet a une valeur de solidité, qui détermine sa résistance aux dégâts. Chaque fois qu'un objet subit une attaque, on soustrait sa solidité aux dégâts causés par cette dernière. C'est le résultat de cette soustraction qui indique le nombre de points de résistance perdu par l'objet (voir les Tables 8–12 : solidité et points de résistance des matières, 9–8 : solidité et points de résistance des armes, armures et boucliers ordinaires, et 9–11 : solidité et points de résistance des objets).

Points de résistance. Les points de résistance (pr) d'un objet dépendent de son épaisseur et de la matière qui le constitue (voir les Tables 9–8, 9–9 et 9–11). Une fois que le nombre de pr d'un objet tombe à 0 ou en dessous, il est détruit.

Les objets de très grande taille ont des valeurs de points de résistance différentes pour leurs parties distinctes. Par exemple, le fait de détruire la roue d'un chariot n'endommage pas nécessairement le reste du véhicule.

Énergies destructives. Les attaques d'acide et de son infligent autant de dégâts aux objets qu'aux créatures. On peut lancer le jet de dégâts et retirer le résultat des points de résistance de l'objet. Les attaques d'électricité et de feu infligent des dégâts réduits de moitié à la plupart des objets. On effectue la division avant de prendre en compte la solidité de l'objet. Les attaques de froid infligent des dégâts divisés par quatre à la plupart des objets. Là encore, on effectue la division par quatre avant d'appliquer la solidité de l'objet.

Armes à distance. Les armes à distance infligent aux objets des dégâts réduits de moitié (exception faite des projectiles envoyés par les machines de guerre). On divise les dégâts par deux avant de prendre en compte la solidité de l'objet.

Armes inefficaces. Au gré du MD, certaines armes peuvent s'avérer totalement inefficaces contre certains types d'objet. Il est par exemple inutile d'espérer abattre une porte en la criblant de flèches, ou trancher une corde à coups de massue.

Immunités. Les objets inanimés sont immunisés contre les dégâts non-létaux et les coups critiques. Même les objets animés, qui sont pourtant des créatures, possèdent ces immunités parce qu'ils sont des créatures artificielles.

Armes, armures et boucliers magiques. Chaque point de bonus d'altération d'une arme, d'une armure ou d'un bouclier ajoute +2 à sa solidité et +10 à son total de points de résistance. Ainsi, une *épée longue +1* a une solidité de 12 et 15 pr, tandis qu'un *écu en acier +1* a une solidité de 16 points de solidité et 50 pr.

Vulnérabilité à certains types d'attaque. De même, le MD peut déterminer que certains objets sont particulièrement vulnérables à certains types d'attaque. Il est ainsi aisé de mettre le feu à un rideau, de couper un arbre avec une hache ou de déchirer un parchemin. Des attaques de ce type peuvent infliger des dégâts doubles et même, à la discrétion du MD, ignorer la solidité de l'objet.

Objets endommagés. Un objet endommagé reste en état de marche tant que son total de points de résistance est supérieur à 0. Quand les points de résistance d'un objet sont réduits à 0, il est détruit. Par exemple, une arme endommagée n'inflige pas de malus aux jets d'attaque et une armure ou un bouclier endommagés confèrent encore leur bonus complet à la CA. Les objets endommagés (mais pas détruits) peuvent être réparés à l'aide de la compétence Artisanat appropriée (voir page 68).

Jets de sauvegarde. Les objets non magiques qui ne sont pas portés ou tenus par quelqu'un n'ont jamais droit au moindre jet de sauvegarde. On considère qu'ils le ratent automatiquement, ce qui signifie, par exemple, qu'ils disparaissent à tous les coups si un sort de *désintégration* les prend pour cible. Un objet porté, tenu ou même touché par quelqu'un a droit à un jet de sauvegarde égal à celui de l'individu (ou de la créature) qui est en contact avec lui.

Eberk

Illus. de S. Wood

Table 9–8 : solidité et points de résistance des armes, armures et boucliers ordinaires

Arme, armure ou bouclier	Exemple	Solidité	pr[1]
Lame légère	Épée courte	10	2
Lame à une main	Épée longue	10	5
Lame à deux mains	Épée à deux mains	10	10
Arme légère à manche en métal	Masse d'armes légère	10	10
Arme à une main à manche en métal	Masse d'armes lourde	10	20
Arme légère à manche en bois	Hachette	5	2
Arme à une main à manche en bois	Hache d'armes	5	5
Arme à deux mains à manche en bois	Grande hache	5	10
Arme à projectiles	Arbalète	5	5
Armure	—	spécial[2]	bonus d'armure x 5
Targe	—	10	5
Rondache en bois	—	5	7
Écu en bois	—	5	15
Rondache en acier	—	10	10
Écu en acier	—	10	20
Pavois	—	5	20

[1] Le total de points de résistance indiqué correspond à un objet de taille M. Il est divisé par 2 pour chaque catégorie de taille inférieure à M et multiplié par 2 pour chaque catégorie de taille supérieure à M.
[2] Dépend de la matière utilisée, voir la Table 9–9.

Table 9–9 : solidité et points de résistance des matières

Matière	Solidité	Points de résistance[1]
Papier ou tissu	0	2 par 2,5 cm d'épaisseur
Corde	0	2 par 2,5 cm d'épaisseur
Verre	1	1 par 2,5 cm d'épaisseur
Glace	0	3 par 2,5 cm d'épaisseur
Cuir ou peau	2	5 par 2,5 cm d'épaisseur
Bois	5	10 par 2,5 cm d'épaisseur
Pierre	8	15 par 2,5 cm d'épaisseur
Fer ou acier	10	30 par 2,5 cm d'épaisseur
Mithral	15	30 par 2,5 cm d'épaisseur
Adamantium	20	40 par 2,5 cm d'épaisseur

[1] Le total de points de résistance indiqué correspond à un objet de taille M. Il est divisé par 2 pour chaque catégorie de taille inférieure à M et multiplié par 2 pour chaque catégorie de taille supérieure à M.

Table 9–10 : taille et CA des objets

Taille (exemple)	modificateur à la CA
Colossale (longueur d'une étable)	–8
Gigantesque (largeur d'une étable)	–4
Très grande (chariot)	–2
Grande (grande porte)	–1
Moyenne (tonneau)	+0
Petite (chaise)	+1
Très petite (livre)	+2
Minuscule (parchemin)	+4
Infime (fiole)	+8

Table 9–11 : solidité et points de résistance d'objets

Objet	Solidité	Points de résistance	DD pour casser
Corde (2,5 cm de diamètre)	0	2	23
Porte en bois toute simple	5	10	13
Petit coffre	5	1	17
Porte en bois de bonne qualité	5	15	18
Coffre au trésor	5	15	23
Porte en bois épaisse	5	20	23
Mur en brique (30 cm d'épaisseur)	8	90	35
Mur en pierre (1 m d'épaisseur)	8	540	50
Chaîne	10	5	26
Menottes	10	10	26
Menottes de qualité supérieure	10	10	28
Porte en fer (5 cm d'épaisseur)	10	60	28

Table 9–12 : DD pour casser

Test de Force pour ...	DD
Enfoncer une porte simple	13
Enfoncer une porte de bonne qualité	18
Enfoncer une porte épaisse	23
Briser ses liens (cordes)	23
Tordre un barreau métallique	24
Enfoncer une porte défendue par une barre	25
Briser ses liens (chaînes)	26
Enfoncer une porte en fer	28

Pour leur part, les objets magiques ont toujours droit à un jet de sauvegarde. Leur bonus, tant en Réflexes qu'en Vigueur ou en Volonté, est égal à 2 + la moitié de leur niveau de lanceur de sorts. Les objets portés, tenus ou touchés par quelqu'un peuvent prendre le jet de sauvegarde de leur possesseur s'il est plus élevé que le leur (le niveau de lanceur de sorts des objets est détaillé dans le *Guide du Maître*).

COMMENT LES JOUEURS PEUVENT SE RENDRE UTILES

Voici quelques tâches dont les joueurs peuvent se charger pour accélérer le cours du jeu :

Les plans. Quelqu'un devrait faire le plan de tous les endroits que les personnages explorent afin que les joueurs sachent à tout moment où ils se trouvent. Si plusieurs joueurs aiment se livrer à cette activité, n'hésitez pas à changer de cartographe, même s'il est conseillé que les plans restent entre les mains d'une même personne au cours d'une séance de jeu donnée.

Il est particulièrement important de faire un plan lorsque les personnages se retrouvent dans un environnement de type « donjon », c'est-à-dire proposant une succession de portes, couloirs et autres salles, où ils ont de bonnes chances de s'égarer s'ils ne représentent pas les zones qu'ils ont déjà explorées.

Pour faire un plan, munissez-vous d'une feuille vierge (quadrillée, si possible) et tracez ce que le maître du donjon décrit. Par exemple, si les personnages entrent dans une pièce déserte, il est possible que le MD vous dise quelque chose comme : « Vous vous retrouvez dans une salle vide de 9 mètres de long sur 7,50 mètres de large. La porte par laquelle vous entrez est située au centre du mur ouest et vous en apercevez deux autres, une dans le mur nord, près du coin est, et l'autre placée à 1,50 mètre au sud du centre du mur est. » Si vous avez du mal à visualiser une telle disposition, le MD peut décrire la pièce avec davantage de précision en s'adressant au cartographe en ces termes : « Au nord de la porte, le mur se poursuit sur deux carreaux avant de tourner vers l'est. Il avance ensuite de six carreaux, part vers le sud de cinq, revient vers l'ouest de six et remonte au nord de deux, ce qui te ramène à la porte d'entrée. Deux autres portes sont visibles à l'intérieur : une au sixième carreau du mur nord en partant de l'ouest et l'autre au quatrième carreau du mur est en partant du nord. »

Les notes concernant le groupe. Il est souvent très utile de prendre des notes afin de ne pas oublier les PNJ que les personnages ont rencontrés, les trésors qu'ils ont amassés, les secrets qu'ils ont appris, etc. Le MD notera sans doute ces informations de son côté, mais les joueurs ont intérêt à faire de même, car cela pourrait leur être utile par la suite (au moins, ils n'auront pas à harceler le MD de question du genre « Quel est le nom du vieillard que nous avons croisé dans les bois la semaine dernière ? »).

Les notes concernant chaque personnage. Utilisez une feuille volante pour tenir le décompte des points de vie perdus (ou regagnés), des sorts choisis puis lancés et des divers facteurs pouvant changer en cours de partie. Entre deux séances, vous voudrez peut-être porter une partie de ces renseignements sur votre feuille de personnage, mais ne vous fatiguez pas à remettre constamment celle-ci à jour. Par exemple, il ne serait guère pratique de modifier les points de vie de votre personnage à même la feuille chaque fois qu'il est blessé ou qu'on le soigne (sans compter que la feuille de personnage pourrait finir par en souffrir).

Exemple. Lidda la roublarde ne parvient pas à crocheter la serrure du coffre que Mialyē, la magicienne elfe, vient de remarquer dans un passage secret, aussi Krusk le barbare se porte-t-il volontaire pour l'ouvrir « à la manière des demi-orques ». Pour illustrer ce qu'il veut dire, il donne un coup de grande hache au coffre et obtient un total de 10 points de dégâts. Le coffre est en bois, ce qui lui confère une solidité de 5, aussi ne perd-il que 5 points de résistance (ou pr). L'épaisseur du bois (2,5 cm) correspond à 10 points de résistance, ce qui signifie que le coffre n'a plus que 5 pr. Krusk l'a fortement endommagé, mais pas au point de lui faire entendre raison. Sa deuxième attaque inflige seulement 4 points de dégâts, soit moins que la valeur de solidité du coffre. Cette fois-ci, l'objet ne subit pas le moindre dégât. Par contre, le troisième coup du barbare totalise 12 points de dégâts. Le coffre perd 7 pr supplémentaires et vole en éclats.

Objets animés. Les objets animés (voir le *Manuel des Monstres*) sont considérés comme des créatures pour ce qui est de leur CA (il ne faut pas utiliser les règles précédentes).

Casser un objet

On peut essayer de détruire un objet en faisant appel à sa force plutôt qu'en se servant d'une arme. Dans ce cas, le résultat de la tentative est déterminé par un test de Force, plutôt que par un jet d'attaque et de dégâts comme avec une destruction). Le DD dépend alors davantage de la qualité de l'objet que de la matière qui le compose. Il est par exemple bien plus facile d'enfoncer une porte dotée d'une serrure rouillée que de la faire voler en éclats à coups de hache.

Lorsqu'un objet a perdu au moins la moitié de ses points de résistance, le DD permettant de le casser diminue de 2 points.

Les créatures plus grandes ou plus petites que la moyenne ont un modificateur sur les tests de Force pour enfoncer les portes, selon leur catégorie de taille : infime (I) : –16, minuscule (Min) : –8, très petite (TP) : –4, petite (P) : –2, grande (G) : +2, très grande (TG) : +4, gigantesque (Gig) : +8 et colossale (C) : +16.

Un pied-de-biche (page 127) ou un bélier portable (page 126) améliorent les chances de défoncer une porte.

ORDRE DE MARCHE

Au sein d'un groupe, les personnages doivent déterminer leur ordre de marche, c'est-à-dire leur position les uns par rapport aux autres (qui passe devant, qui est à côté de qui, etc.). Il suffit de placer les figurines sur le quadrillage de manière à représenter la disposition du groupe. L'ordre de marche peut changer lorsque les personnages entrent dans un nouvel endroit, si l'un d'eux se retrouve blessé, ou pour toute autre raison.

Les personnages les plus résistants (barbares, guerriers et paladins) ouvrent généralement la marche. Magiciens, bardes et ensorceleurs se positionnent souvent au milieu ou vers l'arrière, ce qui leur permet d'être protégés par leurs camarades. Prêtres et druides constituent un bon choix pour assurer l'arrière-garde, car ils sont suffisamment solides pour résister à une attaque à revers et leur utilité en tant que guérisseurs leur évite une position exposée au combat (autrement dit, en première ligne). Enfin, rôdeurs, roublards et moines peuvent jouer un rôle d'éclaireurs, mais ils doivent se montrer prudents s'ils s'écartent trop du groupe.

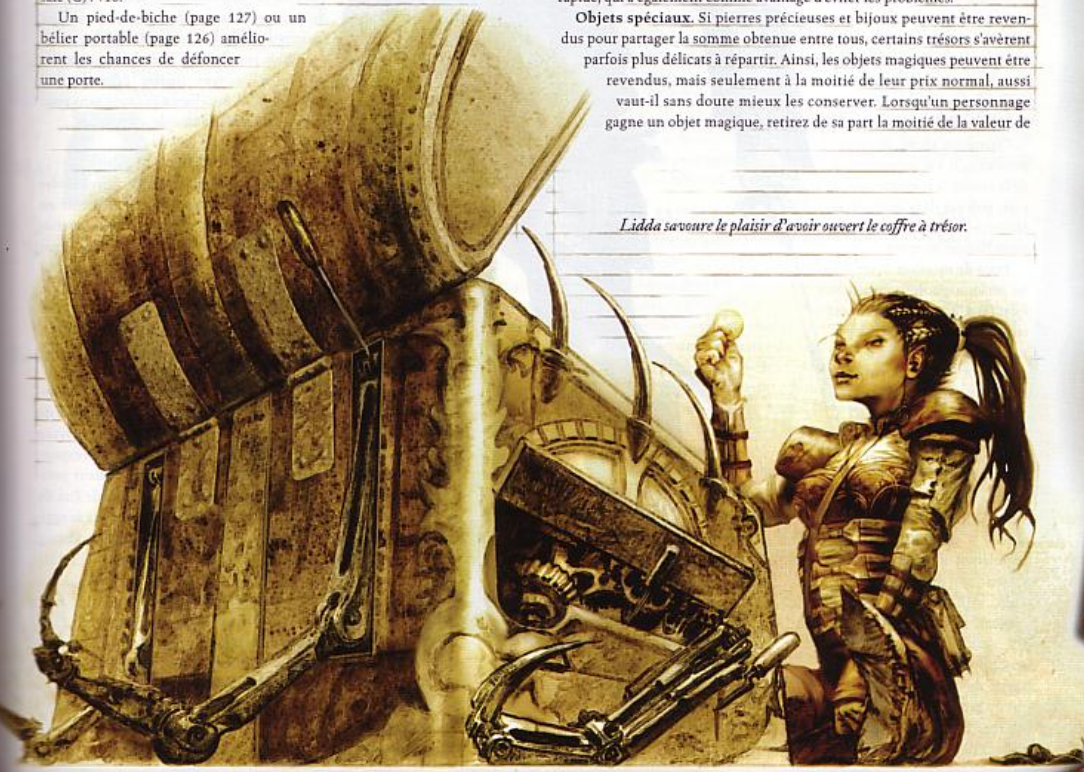
Si les personnages se tiennent près les uns des autres, ils peuvent plus facilement se défendre mutuellement, mais cela les rend vulnérables aux sorts de zone. Il est donc parfois recommandé de s'espacer.

TRÉSOR

Quand les personnages rentrent d'aventure, ils ramènent souvent de l'or, de l'argent, des pierres précieuses et d'autres richesses. Ces récompenses peuvent prendre la forme d'un trésor enfoui, du butin des adversaires qu'ils ont vaincus, ou encore le salaire payé par un employeur.

Partage du trésor. Il est conseillé de procéder à une répartition équitable entre tous les membres du groupe. Certains personnages sont peut-être d'un niveau supérieur aux autres et il se peut que certains se soient révélés plus efficaces que leurs compagnons, mais il vaut tout de même mieux attribuer la même part à chacun. C'est la méthode la plus simple et la plus rapide, qui a également comme avantage d'éviter les problèmes.

Objets spéciaux. Si pierres précieuses et bijoux peuvent être revendus pour partager la somme obtenue entre tous, certains trésors s'avèrent parfois plus délicats à répartir. Ainsi, les objets magiques peuvent être revendus, mais seulement à la moitié de leur prix normal, aussi vaut-il sans doute mieux les conserver. Lorsqu'un personnage gagne un objet magique, retirez de sa part la moitié de la valeur de



Lidda savoure le plaisir d'avoir ouvert le coffre à trésor.

Illus. de J. Foster

l'objet. Par exemple, si Jozan, Lidda, Mialyë et Tordek se partagent un trésor comprenant 5000 po et un *écu en acier +1*, on considère que le bouclier représente 500 po, c'est-à-dire approximativement la moitié de la somme qu'il faudrait débourser pour l'acheter. Comme la valeur totale du trésor se monte désormais à 5500 po, trois des personnages auront chacun droit à 1375 po, le quatrième (probablement Tordek ou Jozan) récupérant le bouclier (évalué à 500 po) et 875 po.

Si plusieurs personnages désirent le même objet, il est possible de mettre celui-ci aux enchères. Imaginons par exemple que Tordek et Jozan soient tous deux intéressés par le bouclier. Chacun annonce combien il est prêt à « payer » pour l'obtenir, et Tordek l'emporte à 800 po. Cela signifie que la valeur totale du trésor passe à 5800 po. Mialyë, Lidda et Jozan récupèrent 1450 po chacun, Tordek devant se contenter de 650 po en plus du bouclier (qui lui a symboliquement coûté 800 po).

Pièce d'or [grandeur nature]

Un personnage ne peut miser plus que sa part de trésor, à moins qu'il n'ait également de l'argent à mettre en jeu. Pour reprendre l'exemple précédent, si Tordek n'avait aucune autre richesse que celle acquise lors de l'aventure, il ne pourrait miser que 1250 po. Dans ce cas, il garderait le bouclier et ses trois compagnons se partageraient l'intégralité des 5000 po.

Quand un objet n'intéresse personne, il est recommandé de le vendre (à la moitié de son prix, indiqué dans le *Guide du Maître*) et de partager équitablement l'argent récupéré.

Frais de mission. Il arrive que les personnages doivent faire face à des frais importants lors de certaines aventures. Ainsi, un personnage pétrifié par un basilic aura peut-être besoin d'une *annulation d'enchantement*, sort que les prêtres PNJ monnayent au moins à 450 po (voir Table 7–9 : objets spéciaux ou de qualité supérieure, page 114 ; le prêtre doit être au moins niveau 9 pour lancer annulation d'enchantement, sort du 5e niveau, soit un coût minimal de 450 po). En général, on acquitte ces frais à partir du trésor du groupe (considérez qu'il s'agit d'une sorte de « police d'assurance pour aventuriers »), après quoi on partage ce qui reste.

Keruyn

Argent du groupe. Certains groupes aiment disposer d'une réserve commune de fonds, qu'ils utilisent pour acheter des objets pouvant servir à tous (eau bénite, *potions de guérison*, etc.).

Amasser les richesses. Une fois le partage effectué, chaque joueur n'a plus qu'à noter sur sa feuille de personnage la somme perçue par son personnage. Bien vite, ce dernier devrait être assez riche pour s'acheter un meilleur équipement, voire des objets magiques.

AUTRES RÉCOMPENSES

Les autres récompenses auxquelles les personnages peuvent prétendre, et elles sont nombreuses, dépendent de leurs actions et du genre de campagne que le MD fait jouer. Elles méritent d'être mentionnées mais ne peuvent pas être définies par des règles, car elles se développent naturellement au cours de la campagne.

LA NOTORIÉTÉ

La notoriété ne se monnaye pas, mais nombre de personnages la recherchent tout de même. Quelqu'un souhaitant être reconnu a tout intérêt à se vêtir de manière reconnaissable, à sympathiser avec les bardes de passage, et même à se créer un symbole personnel (qu'il pourra reproduire sur sa chevalière, son surcot ou sa cape, sa bannière, etc.).

LES PROCHES

Quand les gens entendent parler d'un personnage, il est possible qu'ils veuillent faire partie du cercle de ses proches. Celui-ci peut se composer d'apprentis, d'admirateurs, de compagnons d'armes, d'élèves et de disciples.

Si le personnage défend une cause, ses actes peuvent inciter diverses personnes à se rallier à sa cause sans pour autant faire partie de ses proches.

LES TERRES

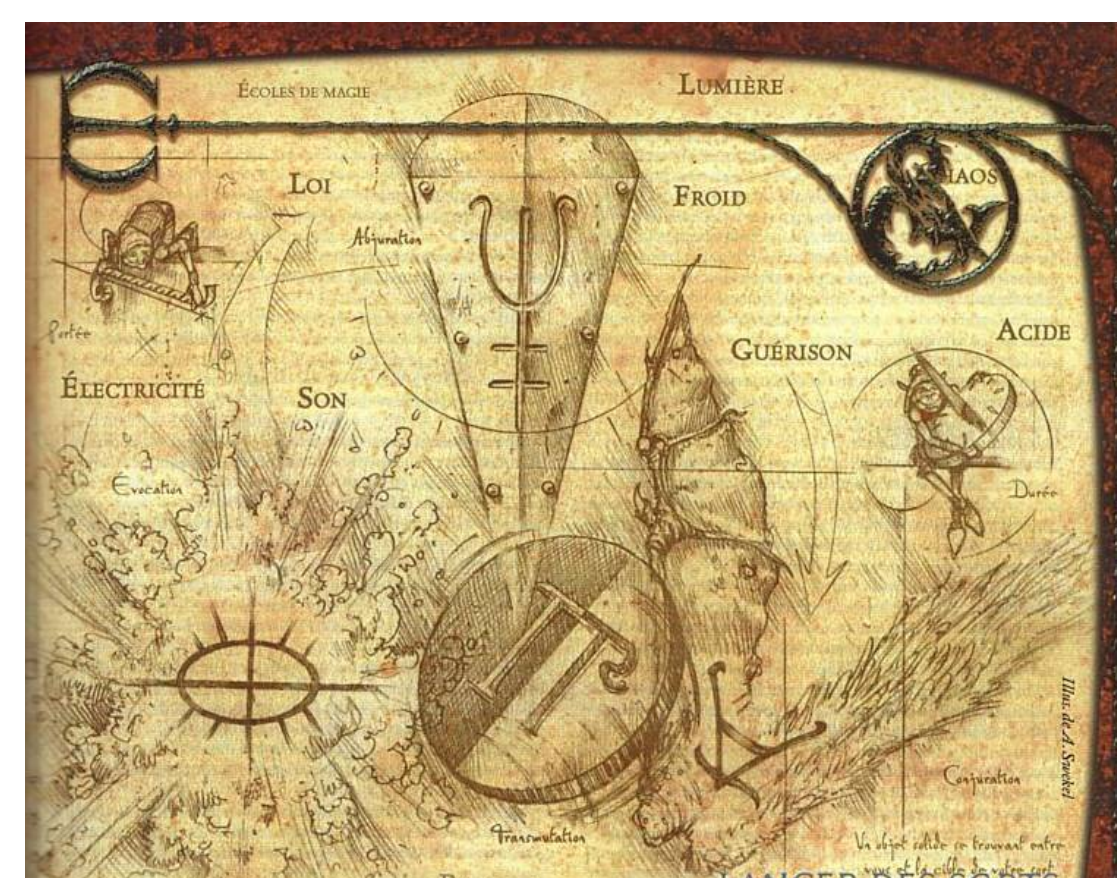
Un personnage (ou un groupe) peut gagner des terres par la force des armes ou les obtenir en récompense. Les terres rapportent des revenus variables en fonction de leur catégorie (par exemple, un impôt sur les récoltes pour les terres arables), tout en permettant à leur propriétaire de se faire bâtir un château. Cette base d'opérations peut également se doubler d'une église, un monastère, une école de magie ou autre, selon les desiderata du maître des lieux.

Dans la plupart des régions civilisées, il est impossible d'être propriétaire terrien (légalement) sans titre de noblesse. En conséquence, un personnage se voyant offrir des terres reçoit généralement le titre correspondant, même si celui-ci n'a pas forcément de valeur politique. Les personnages s'emparant de la forteresse de l'un de leurs ennemis n'ont qu'un statut d'indigents tant que le véritable propriétaire des lieux ne le leur a pas cédé (à condition que ce dernier ne soit pas l'ennemi en question !).

TITRES DE NOBLESSE ET HONORIFIQUES

Grands prêtres, nobles et membres des familles royales récompensent souvent les personnages en leur attribuant des titres de noblesse ou des titres honorifiques. Ceux-ci s'accompagnent parfois de terres ou d'argent, d'un droit d'entrée au sein d'un ordre d'élite, ou encore de médailles, diadèmes ou autres objets symboliques.

Illus. de S. Wood



Illus. de A. Swekel

Avant de partir en aventure avec ses compagnons, Mialyë s'enferme dans sa salle d'étude et ouvre son grimoire. Elle commence par le feuilleter pour sélectionner les sorts dont elle pourrait avoir besoin. Une fois son choix fait (ce qui peut l'amener à prendre le même sort plusieurs fois), elle se concentre sur les pages des sorts qui l'intéressent. Les symboles magiques qu'elle a elle-même rédigés, et qui sont incompréhensibles pour toute autre personne qu'elle, libèrent le pouvoir qu'elle recèle au plus profond de son être. Elle prépare ainsi chaque sort, de manière à pouvoir les utiliser en récitant l'incantation correspondante. Lorsqu'elle referme le grimoire, elle a préparé de nombreux sorts, qu'elle peut lancer en quelques instants.

Un sort est un effet magique. Les sorts sont issus de deux origines : la magie profane et la magie divine. Magiciens, ensorceleurs et bardes utilisent la première, tandis que prêtres et druides (mais aussi paladins et rôdeurs expérimentés) font appel à la seconde. Certains lanceurs de sorts font leur choix parmi une liste de sorts connus limitée, alors que d'autres disposent d'un grand nombre d'options. La plupart préparent leurs sorts (via un grimoire, des prières ou quelque forme de méditation), alors que d'autres les jettent de façon spontanée. Malgré ces différences, quand vient le moment de les utiliser, tous les sorts se ressemblent.

La magie profane et la magie divine s'expriment à travers huit écoles, qui regroupent par famille les sorts agissant de la même façon. Ce chapitre traite des différences existant entre ces huit écoles. Il se penche également sur la description des sorts en expliquant comment ils fonctionnent, ce qui se produit lorsque plusieurs effets magiques se combinent, ou encore la présentation des différents types de pouvoirs spéciaux, dont certains sont magiques.

LANCER DES SORTS

Que les sorts soient d'origine profane ou divine, que le personnage doive les préparer ou qu'il les choisisse au moment de les lancer, tous fonctionnent de la même manière.

COMMENT LANCE-T-ON UN SORT ?

La procédure varie en fonction du type de sort choisi. Voici trois exemples :

Charme-personne. Tordek menace des gobelins capturés pour les forcer à révéler où se trouve leur campement lorsque Mialyë lance *charme-personne* sur l'un d'eux. Le MD effectue un jet de Volonté pour l'humanoïde, le DD de ses sorts de 1er niveau étant égal à 13. Il échoue. Mialyë est une magicienne de niveau 1 et *charme-personne* dure 1 heure par niveau de lanceur de sorts. Pendant une heure, le gobelin la considère donc comme une amie, ce qui lui permet d'obtenir les informations recherchées.

Convocation de monstres I. Lidda affronte un hobgobelin et Mialyë lance *convocation de monstres I* pour appeler un chien céleste. Elle le fait apparaître derrière le hobgobelin qui affronte Lidda. Le chien se matérialise 1 round plus tard, à la fin de l'incantation. Il attaque immédiatement en bénéficiant d'un bonus de +2, car Lidda et lui prennent le hobgobelin en tenaille. Dès que le tour de Lidda arrive, la halfeline profite de la situation pour abattre le hobgobelin d'une attaque sournoise. Le chien disparaît dès que c'est de nouveau à Mialyë de jouer, car le sort qui l'a fait apparaître ne dure que 1 round pour un magicien de niveau 1.

Mains brûlantes. Mialyë veut toucher le plus de millepattes de taille P possible avec son sort de *mains brûlantes*. Elle se place de manière à avoir trois adversaires à moins

de 4,50 mètres d'elle, s'assurant ainsi qu'ils ne sont pas assez près pour la frapper. Elle choisit sa direction et récite l'incantation. Un cône de flammes jaillit jusqu'à une distance de 4,50 mètres, atteignant les trois mille-pattes visés. Le joueur de Mialyë jette 1d4 pour déterminer les dégâts subis par les monstres et obtient un 3. Le MD effectue un jet de Réflexes (les sorts de 1er niveau de Mialyë affichent un DD égal à 13) pour chaque mille-pattes. Les deux premiers ratent et encaissent 3 points de dégâts, ce qui les tue. Le dernier réussit et survit (1 point de dégâts seulement).

Lancer un sort peut s'avérer très simple, comme par exemple lorsque Jozan fait appel à *soins légers* pour faire disparaître une partie des blessures de Tordek, ou au contraire extrêmement complexe s'il tente, en se reposant sur sa seule ouïe, de jeter *fléau d'insectes* sur un groupe de nagas abrités par un sort de *ténèbres profondes* tout en évitant de se faire toucher par les serviteurs troglodytes des monstres.

LE CHOIX DU SORT

Il faut d'abord déterminer quel sort lancer. Prêtres, druides et magiciens, mais aussi paladins et rôdeurs expérimentés, font leur choix parmi les sorts qu'ils ont préparés en début de journée et qu'il leur reste en mémoire (voir *Préparation des sorts de magicien*, page 177 et *Préparation des sorts divins*, page 179). Bardes et ensorceleurs peuvent lancer n'importe quel sort, du moment que leur niveau leur permet de le faire.

Pour jeter un sort, il faut être capable de parler (si l'incantation a des composantes verbales), de bouger les mains (si elle s'accompagne de composantes gestuelles) et de manipuler les composantes matérielles ou le focaliseur, s'il y a lieu. Il est également nécessaire de rester concentré, ce qui est délicat en plein combat (voir plus bas).

Lorsqu'un sort propose plusieurs versions, le personnage choisit celle qu'il désire utiliser au moment de l'incantation ; il n'est pas nécessaire de préparer (ou d'apprendre, pour les bardes et ensorceleurs) une version spécifique du sort. Par exemple, *résistance aux énergies destructives* protège contre le feu, le froid ou d'autres types d'énergies. C'est au moment de lancer le sort que le PJ décide contre quelle énergie il désire être protégé.

Une fois un sort préparé jeté, il n'est plus possible d'y faire appel tant qu'il n'a pas été de nouveau préparé (s'il a été choisi plusieurs fois, le personnage peut l'utiliser autant de fois qu'il l'a pris). Chaque fois qu'un barde ou un ensorceleur lance un sort, il est déduit de son quota quotidien, mais il peut le lancer à plusieurs reprises s'il le souhaite (tant que sa limite n'est pas atteinte).

LA CONCENTRATION

Il est nécessaire de se concentrer pour lancer un sort. Si le personnage est interrompu en cours d'incantation, il lui faut réussir un test de Concentration sous peine de voir son sort lui échapper (il est alors perdu sans prendre effet). Plus l'interruption est importante et plus le niveau du sort est élevé, plus le DD du test de Concentration est difficile à atteindre. En effet, plus un sort est puissant, plus il exige d'efforts mentaux de la part du personnage. En cas d'échec, le sort est perdu, comme s'il avait été jeté sans le moindre effet.

Blessure. Être blessé ou pris pour cible par un sort alors que l'on tente soi-même d'en lancer un nuit terriblement à la concentration. Chaque fois que le personnage subit des dégâts en cours d'incantation, il doit effectuer un test de Concentration. Le DD est alors égal à 10 + le nombre de points de dégâts encaissés + le niveau du sort que le PJ tente de jeter. En cas d'échec, le sort est perdu sans faire effet. L'interruption intervient durant l'incantation si elle a lieu entre le moment où le personnage prépare son sort et celui où il le lance vraiment (dans le cas d'une incantation durant 1 round entier ou plus) ou si elle vient en réponse à son intention de jeter un sort (attaque d'opportunité ou attaque préparée par un adversaire à cette occasion).

Dans le cas où le personnage subit des dégâts continus (s'il a été touché par une *flèche acide de Melf*, par exemple), on considère que la moitié des dégâts essuyés le sont durant l'incantation. Le PJ doit toujours réussir un test de Concentration (DD 10 + la moitié des dégâts infligés par la source continue lors du round précédent + le niveau du sort). Si les dégâts se sont interrompus au round précédent, ils ne sont plus pris en compte, car ils ne risquent plus de distraire le personnage. Les dégâts répétés, comme ceux que peut provoquer *arme spirituelle*, ne sont pas considérés continus.

Sort. Si le personnage est la cible d'un sort alors que lui-même tente d'en lancer un, il doit réussir un test de Concentration afin de mener l'incantation à son terme. Si le sort qui l'agresse lui inflige des dégâts, le DD se monte à 10 + points de dégâts subis + niveau du sort qu'il tente de jeter. Dans le cas où le sort adverse peut juste le distraire, le DD est égal au DD du jet de sauvegarde du sort agresseur + le niveau du sort que le PJ essaye de lancer. Pour les sorts n'autorisant pas de jet de sauvegarde, on prend en compte le DD que son jet de sauvegarde devrait avoir s'il en permettait un.

Lutte et immobilisation. Les seuls sorts que peut jeter un personnage agrippé ou immobilisé en situation de lutte sont ceux qui ne nécessitent pas de composantes gestuelles et dont il a les composantes matérielles en main (si besoin est). Il doit tout de même réussir un test de Concentration pour ne pas perdre son sort (DD 20 + niveau du sort qu'il tente de jeter).

Mouvements violents. Qu'un personnage soit monté sur un cheval au trot, passager d'un chariot roulant sur un chemin cahoteux, secoué dans une barque par gros temps ou ballotté dans la cale d'un bateau sur une mer démontée, il doit réussir un test de Concentration chaque fois qu'il tente de faire appel à sa magie (DD 10 + niveau du sort qu'il essaye de jeter).

Mouvements très violents. Quand un personnage se trouve sur un cheval lancé au galop, à bord d'un chariot roulant à tombeau ouvert, dans une barque prise dans des rapides ou sur le pont d'un navire en pleine tempête, le test de Concentration qui lui est imposé est d'autant plus difficile (DD 15 + niveau du sort).

Intempéries. Il faut effectuer un test de Concentration quand on est en proie au mauvais temps. Par une pluie battante ou une chute de neige fondue, le DD est égal à 5 + niveau du sort. En cas de grêle, de tempête de sable ou de débris véhiculés par le vent, le DD est égal à 10 + niveau du sort. Dans tous les cas, le sort est perdu si le test est raté. Si le mauvais temps a été obtenu par magie, utilisez plutôt les règles relatives aux sorts, ci-dessus.

Incantation sur la défensive. Lorsque l'on souhaite jeter un sort sans susciter d'attaque d'opportunité de la part de l'adversaire, il est nécessaire d'esquiver et de se déplacer pour ne pas lui offrir de cible facile, ce qui exige, là encore, un test de Concentration (DD 15 + niveau du sort). Comme toujours, le sort est perdu en cas d'échec.

Enchevêtrement. Enfin, dans le cas où l'on souhaiterait lancer un sort alors que l'on est pris dans un filet, par la glu d'une sacoche immobilisante (page 128) ou suite à un sort aux effets similaires (comme *enchevêtrement*), il faut réussir un test de Concentration (DD 15) pour pouvoir lancer un sort, ce dernier étant perdu en cas d'échec.

LES CONTRESORTS

N'importe quel sort peut être utilisé comme contresort. Dans ce cas, le personnage utilise l'énergie magique pour empêcher quelqu'un d'autre de se servir du même sort. Cette technique fonctionne même si les sorts appartiennent, l'un à la magie profane, l'autre à la magie divine.

Comment marchent les contresorts. Pour utiliser un contresort, il faut commencer par choisir sa cible, ce qui nécessite de préparer son action (voir page 160). Ce faisant, le personnage attend en fait que l'adversaire commence à lancer son sort (il peut tout de même se déplacer, le fait de préparer un contresort étant une action simple).

Si la cible choisie tente de faire appel à sa magie, le PJ doit effectuer un test d'Art de la magie (DD 15 + niveau du sort adverse). Il s'agit là d'une action libre. En cas de succès, il identifie le sort auquel il doit faire face, ce qui lui permet d'essayer de le contrer (sinon, il en est incapable).

Il ne lui reste plus qu'à jeter le même sort. Par exemple, *boule de feu* permet de contrer *boule de feu* et aucun autre sort, pas même ceux dont les effets pourraient sembler similaires (*boule de feu à retardement*, etc.). Si le personnage est capable de lancer ce sort (et s'il l'a préparé en début de journée, dans le cas où sa classe le lui impose), il modifie légèrement l'incantation pour en faire un contresort. À partir du moment où la cible est à portée, les deux sorts s'annulent réciproquement, sans aucun résultat.

Contresorts et métamagie. Les dons de métamagie ne sont pas pris en compte lorsqu'il s'agit de déterminer si un sort peut être contré ou non. Par exemple, une *boule de feu* peut contrer une quintessence de *boule*

de feu (dont la puissance a été augmentée par le don Quintessence des sorts) et vice versa.

Exceptions. Certains sorts se contrent mutuellement, surtout s'ils ont des effets diamétralement opposés. Il est par exemple possible de contrer *rapidité* avec *lenteur* (mais également avec un autre sort de *rapidité*), ou *rapetissement* avec *agrandissement*.

***Dissipation de la magie* en tant que contresort.** *Dissipation de la magie* peut également servir de contresort, avec comme avantage qu'il n'est pas nécessaire d'identifier l'incantation récitée par l'autre jeteur de sorts. Cependant, l'efficacité de *dissipation de la magie* n'est pas garantie (voir la description du sort, page 233).

LE NIVEAU DE LANCEUR DE SORTS

La puissance d'un sort dépend souvent du niveau de lanceur de sorts de celui qui le jette, qui est généralement égal à son niveau de classe (dans la classe utilisée pour lancer le sort). Par exemple, une *boule de feu* inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 10d6). Ainsi, un magicien de niveau 10 lancera une *boule de feu* plus puissante qu'un autre de niveau 5 (10d6 contre 5d6).

Il est possible de jeter un sort à un niveau de lanceur de sorts inférieur au sien, mais à condition de modifier tous ses paramètres en même temps (et en conservant le niveau de lanceur de sorts minimal permettant de faire appel à ce sort). Imaginons, par exemple, que Mialyë ait atteint le niveau 10. Elle peut jeter une *boule de feu* à 240 mètres de distance et infliger 10d6 points de dégâts. Si elle le souhaite, elle peut réduire ces dégâts, mais la portée diminue en conséquence et elle ne peut pas réduire son niveau de lanceur de sorts en dessous de 5 (en dessous duquel elle ne pourrait pas jeter *boule de feu*).

Quand une aptitude de classe, un pouvoir de domaine ou quelque autre pouvoir spécial modifie le niveau de lanceur de sorts, l'ajustement s'applique aux différents paramètres du sort (comme la portée, la durée et les dégâts infligés), mais également au test de niveau de lanceur de sorts visant à vaincre la résistance à la magie de la victime (voir *Résistance à la magie*, page 177) et au niveau de lanceur de sorts utilisé dans le cadre des tests de dissipation (ce qui concerne le test de dissipation et le DD de ce test). Par exemple, un prêtre de niveau 7 doté du domaine du Bien lance les sorts affichant le registre du même nom comme s'il était de niveau 8. Cela signifie que son *châtiment sacré* inflige 4d8 points de dégâts, qu'il jette 1d20+8 pour vaincre la résistance à la magie de ses adversaires quand il lance un sort du Bien et que sa *protection contre le Mal* résiste aux tentatives de dissipation comme si elle avait été jetée par un lanceur de sorts de niveau 8.

L'ÉCHEC DES SORTS

Lorsque l'on tente de lancer un sort dans des conditions où l'une de ses caractéristiques (portée, zone d'effet, etc.) ne peut se conformer aux conditions en vigueur, il échoue automatiquement. Par exemple, si l'on jette *charme-personne* sur un chien, le sort reste sans effet car sa cible n'est pas de celles qu'il peut affecter.

Enfin, les sorts peuvent échouer en cas d'interruption ou quand un personnage en armure tente une incantation à composante gestuelle (voir Table 7–6, page 123).

L'EFFET DU SORT

Une fois que l'on sait quelles créatures (ou objets ou zone) sont affectées et si elles ont ou non réussi leur jet de sauvegarde, il reste à appliquer les effets du sort.

Nombre de sorts affectent des créatures spécifiques. Ainsi, *répulsif* repousse toutes les créatures entrant dans la catégorie « vermine », tandis qu'*apaisement des animaux* affecte les animaux et les créatures magiques. Ces termes, et tous ceux qui définissent différentes catégories de créatures, sont détaillés dans le *Manuel des Monstres*.

LES EFFETS SPÉCIAUX

Nombre d'effets spéciaux sont gérés en fonction de l'école de magie à laquelle le sort est rattaché. Ainsi, les chimères (illusions) possèdent toutes des propriétés en commun (voir *Illusion*, page 173). Certaines caractéristiques sont indépendantes des écoles de magie.

Attaques. Certains sorts font référence à une situation d'attaque. Par exemple, *invisibilité* se dissipe automatiquement dès que la créature qui en bénéficie agresse quelqu'un. Toutes les actions de combat offensives, même celles qui ne font aucun dommage (désarmement, bousculade) sont considérées comme des attaques. Une tentative de renvoi ou de contrôle des morts-vivants est une attaque. Les sorts entrant dans cette catégorie sont ceux qui infligent des dégâts, obligent la cible à effectuer un jet de sauvegarde ou la gênent d'une façon quelconque. *Convocation de monstres I* et autres sorts similaires ne sont pas considérés comme des sorts d'attaque, car ils ne causent aucun mal (même s'ils appellent des créatures qui elles sont capables d'en faire).

Types de bonus. Nombre de sorts procurent des bonus de caractéristique, à la CA, à l'attaque, etc. Ils sont répartis en catégories précisant la nature du bonus. Par exemple, *armure de mage* confère un bonus d'armure à la CA, tandis que *bouclier de la foi* procure (également à la CA) un bonus de parade, puisqu'il a comme effet de détourner les attaques (les types de bonus sont détaillés dans le *Guide du Maître*). Cette précision est extrêmement importante, car dans la grande majorité des cas, deux bonus de même type ne peuvent se cumuler. À l'exception des bonus d'esquive, de la plupart des bonus de circonstances et des bonus raciaux, seul le meilleur bonus fonctionne (voir *Combinaison d'effets magiques*, ci-après). La même règle s'applique aux malus : un personnage subissant deux malus de même type ne tient compte que du plus important.

Ramener les morts à la vie. Plusieurs sorts ont le pouvoir de ramener les morts à la vie.

Lorsqu'une créature vivante meurt, son âme laisse le corps derrière elle et quitte le plan Matériel, traversant le plan Astral pour se rendre dans le domaine de son dieu. Si la créature ne vénérait aucune divinité, son âme va automatiquement dans le plan correspondant à son alignement. Pour ramener quelqu'un à la vie, il faut donc ranimer son corps, mais aussi aller rechercher son âme.

Perte de niveau. Le passage de la vie à la mort (et vice versa) est une expérience traumatisante, qui se traduit souvent par la perte d'un niveau d'expérience pour quiconque revient à la vie. Le nombre de PX du personnage tombe à mi-chemin de son nouveau niveau et du suivant (celui qui était le sien avant son décès). Si le personnage se trouvait au niveau 1, il perd 2 points de Constitution à la place.

Cette perte de PX ou de Constitution ne peut être compensée par aucun sort mortel, pas même *souhait* ou *miracle*. Un personnage ayant perdu un niveau peut recouvrer celui-ci en repartant à l'aventure pour gagner des PX. Un personnage de niveau 1 au moment de sa mort peut augmenter sa Constitution normalement (aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 20) et ainsi retrouver son ancienne valeur.

Empêcher le retour à la vie. Les ennemis des personnages peuvent s'arranger pour que ces derniers ne reviennent jamais d'entre les morts. Le seul fait de conserver la dépouille empêche les camarades du défunt de le récupérer à l'aide de *rappel à la vie* ou de *résurrection*. De même, *capture d'âme* interdit tout retour à la vie tant que l'âme n'a pas été libérée.

Faire revivre quelqu'un qui ne le souhaite pas. Nulle âme ne peut être ramenée à la vie contre son gré. Elle sait automatiquement le nom, l'alignement et le dieu (le cas échéant) de celui qui la rappelle. Si elle le souhaite, elle peut refuser. Par exemple, si la paladine Alhandra meurt et si sa dépouille tombe entre les mains de son pire ennemi, un grand prêtre de Nérull, le dieu de la Mort, il serait surprenant qu'elle accepte d'être ramenée à la vie par lui. Dans ce cas, toute tentative échoue automatiquement. S'il veut la ranimer pour l'interroger, le malfaisant devra ruser, par exemple en la faisant ressusciter par un prêtre d'alignement bon et en la capturant aussitôt.

COMBINAISON D'EFFETS MAGIQUES

Sorts et effets magiques fonctionnent généralement comme l'indique leur description, et ce même si d'autres effets sont actifs simultanément dans la même zone ou sur le même individu. Un sort n'est jamais affecté par un autre, sauf dans des cas très particuliers. Quand un sort affecte les autres de quelque façon que ce soit, la description l'indique systématiquement. Mais plusieurs règles doivent tout de même être prises en considération lorsque plusieurs sorts ou effets magiques fonctionnent au même endroit.

Cumul. À quelques rares exceptions près, les sorts qui confèrent des bonus ou des malus aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, etc. ne sont pas cumulatifs avec eux-mêmes. Par exemple, lancer *bénédiction* à deux reprises ne double pas le bonus lié au sort. Par contre, les deux sorts fonctionnent en même temps, de sorte que si l'un d'eux s'arrête plus tôt que l'autre, le second prend aussitôt le relais. De la même manière, plusieurs sorts de *rapidité* ne rendent pas plus rapide qu'un seul.

En règle générale, deux bonus du même type ne s'additionnent jamais, même s'ils proviennent de sorts ou d'effets magiques différents (voir *Types de bonus*, ci-dessus). Ainsi, le bonus d'altération à la Force fourni par *force de taureau* ne pourra pas s'ajouter au bonus d'altération provenant de *puissance divine*. Le bénéficiaire des deux sorts acquiert tout simplement le meilleur bonus. De la même manière, un *ceinturon de force de géant* donne un bonus d'altération en Force ; son effet n'est pas cumulatif avec celui de *force de taureau*.

Bonus différents. Par contre, les effets de plusieurs sorts s'additionnent si les bonus conférés sont différents. Par exemple, *bénédiction* donne un bonus de moral de +1 aux jets de sauvegarde contre la terreur, tandis que *protection contre le Mal* se traduit par un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts jetés par des créatures maléfiques. Le bénéficiaire des deux sorts profite donc des bonus indiqués ci-dessus, qui se cumulent en un bonus de +3 aux jets de sauvegarde contre les sorts de terreur lancés par les créatures d'alignement mauvais.

Les bonus qui ne sont pas nommés (par exemple « bonus de +2 », et non « bonus de résistance de +2 ») s'additionnent entre eux et avec n'importe quel autre bonus nommé.

Même effet, puissance différente. Dans le cas où deux sorts ou effets similaires fonctionnent dans la même zone, mais à des intensités différentes, c'est le plus puissant qui s'impose. Imaginons par exemple qu'un personnage soit victime d'un malus de Force de –4 à cause d'un sort de *rayon affaiblissant* et qu'on lui lance un autre sort de ce type, avec un malus de –6 cette fois. Il ne tient compte que du malus de –6. Cependant, les deux sorts affectent le personnage. Si l'un des deux *rayons affaiblissants* est dissipé ou s'il touche à sa fin, l'autre continue de faire effet, du moins s'il n'est pas déjà arrivé au terme de sa durée.

Même effet, résultats différents. Le même sort peut parfois produire des effets différents lorsqu'on le jette à plusieurs reprises. Par exemple, une série de *métamorphoses provoquées* peut transformer une créature en souris, puis en lion, et enfin en escargot. Dans ce cas, le dernier sort prend le pas sur les autres métamorphoses. Ceux-ci ne sont pas dissipés, mais leur effet n'a plus le moindre intérêt tant que celui qui les a supplantés dure.

Un effet fait disparaître les autres. Il arrive qu'un sort annule l'effet d'un autre jeté avant sans pour autant le dissiper. Par exemple, un magicien utilisant *métamorphose* pour prendre la forme d'un aigle peut se voir transformé contre son gré (par *métamorphose provoquée*) en poisson rouge. Mais le premier sort continue de faire effet et, comme le second n'affecte en rien les facultés mentales de la cible, le mage peut reprendre la forme d'un aigle (ou celle qu'il désire) en faisant de nouveau appel à son sort de *métamorphose*. Par contre, si une créature utilisant *métamorphose* est statufiée par *pétrification*, elle perd toute faculté de penser et se retrouve donc incapable de recourir à son sort pour se tirer d'affaire.

Effets multiples de contrôle mental. Il arrive que des sorts contrôlant la cible s'annulent. Par exemple, *immobilisation de personne* prend le pas sur toute autre forme de contrôle mental, car il empêche la cible de faire le moindre geste. Différents effets de contrôle mental, s'ils n'ôtent pas la capacité de penser, n'interfèrent généralement pas avec leur bon fonctionnement réciproque. Par exemple, un individu obéissant à une *quête* peut également tomber sous la coupe d'un *charme-personne*. Cela étant, il continue de tenter d'accomplir sa quête, et désobéit aux ordres qui pourraient l'en empêcher. Dans ce cas, *quête* n'annule pas *charme-personne* mais réduit tout de même son efficacité (tout comme le ferait le fait d'avoir voué sa vie à une quête de son plein gré, sans contrainte magique). Quand une créature se retrouve sous le contrôle de deux lanceurs de sorts, elle essaye d'obéir de son mieux aux deux, à condition que les instructions qu'elle reçoive de part et d'autre le lui permettent. Confrontée à des ordres contradictoires, la cible obéit à celui des deux lanceurs de sorts qui réussit le meilleur test de Charisme.

Sorts à effet opposé. Les sorts ayant un effet opposé agissent normalement et totalement, leurs bonus, malus et autres s'appliquant dans l'ordre où les sorts prennent effet. Certains sorts s'annulent réciproquement (par exemple *rapidité et lenteur*). Lorsque c'est le cas, la description de chacun le mentionne.

Effets instantanés. Les sorts à effet instantané s'ajoutent lorsqu'ils prennent simultanément pour cible une même cible. Par exemple, si un personnage est pris dans l'explosion de deux *boules de feu* en même temps, il doit effectuer un jet de sauvegarde contre chacune, et les dégâts qu'il subit s'ajoutent. De même, s'il bénéficie de deux *soins légers* lors du round suivant, les points de vie récupérés s'additionnent.

PRÉSENTATION DES SORTS

Les sorts sont décrits dans le Chapitre 11. La description de chacun est présentée selon un format standard. Chaque catégorie d'information est détaillée ci-dessous.

NOM

La première ligne de la description de chaque sort donne le nom le plus courant du sort.

ÉCOLES (ET BRANCHES)

Sous le nom du sort apparaît l'école de magie (et la branche, le cas échéant) à laquelle il appartient.

Tous les sorts, ou presque, appartiennent à l'une des huit écoles de magie. On appelle école un groupe de sorts fonctionnant de manière similaire. Quelques sorts (*permanence, prestidigitation, signature magique, souhait* et *souhait limité*) sont universels, ce qui signifie qu'ils ne sont rattachés à aucune école.

Abjuration

Les abjurations sont des sorts protecteurs. Elles génèrent des barrières physiques ou magiques, contrent certains pouvoirs (physiques ou magiques) ou nuisent aux intrus, quand elles ne renvoient pas les créatures extraplanaires dans leur plan d'origine. Cette école comprend, entre autres, *bannissement, dissipation de la magie, protection contre le Mal* et *zone d'antimagie*.

Lorsque plusieurs abjurations sont actives à moins de 3 mètres l'une de l'autre pendant plus de 24 heures, leur interaction provoque quelques fluctuations énergétiques à peine visibles. Le DD lié aux tests de Fouille permettant de repérer ces sorts diminue alors de 4.

Lorsqu'une abjuration génère une barrière empêchant certaines créatures d'approcher, elle ne peut pas les repousser. Si le personnage tente d'avancer vers lesdites créatures pour les faire refluer, il sent qu'une pression s'exerce sur le sort. S'il persiste, la barrière disparaît purement et simplement.

Divination

Les sorts de divination permettent de retrouver des secrets enfouis depuis longtemps, de connaître l'avenir, de découvrir ce qui est caché et de contrer les sorts trompeurs. Cette école comprend, entre autres, *clairaudience/clairvoyance, détection de pensée, identification* et *vision lucide*.

La plupart des sorts de divination ont une zone d'effet en forme de cône (voir page 175), qui se déplace avec le personnage. Le cône définit la zone que le sort peut sonder en 1 round. Étudier un même endroit plusieurs rounds durant permet généralement d'obtenir des indications supplémentaires (voir la description de chaque sort).

Scrutation. Un sort de scrutation crée un capteur magique qui fournit des informations au personnage. À moins que le contraire ne soit précisé, ce capteur a la même puissance sensorielle que le personnage. Ce degré de perception tient compte des sorts et effets qui le prennent pour cible (comme *vision dans le noir* ou *détection de l'invisibilité*), mais pas ceux qui émanent de lui (comme *détection du Mal*). Cependant, le capteur est un organe sensoriel indépendant qui fonctionne même si le personnage est aveuglé, assourdi ou affecté au niveau de quelque autre sens. Toute créature dotée d'une valeur d'Intelligence de 12 ou plus remarquera le capteur si elle réussit un test d'Intelligence (DD 20). Enfin, le capteur peut être dissipé, comme s'il s'agissait d'un sort actif.

Les feuilles de plomb et autres protections magiques (comme *antidétection, esprit impénétrable* et *zone d'antimagie*) bloquent les sorts de scrutation, ce dont est conscient le personnage.

Enchantement

Les enchantements affectent l'esprit des créatures, ce qui permet de les contrôler ou d'influencer leur comportement. *Charme-personne* et *suggestion* font partie de cette école.

Les enchantements sont des sorts mentaux. Ils sont regroupés en deux branches.

Charme. Le sort modifie la perception que le sujet a du lanceur, ce qui l'incite le plus souvent à considérer ce dernier comme un ami.

Coercition. Le sort force la cible à agir d'une façon bien précise ou altère sa manière de penser. Certaines coercitions déterminent systématiquement la réaction du sujet, tandis que d'autres permettent au personnage de donner ses instructions à la cible, voire de la contrôler en permanence.

Évocation

Les sorts d'évocation manipulent l'énergie ambiante ou vont en chercher ailleurs pour obtenir le résultat désiré : ils créent à partir de rien. La plupart sont très spectaculaires sur le plan visuel, et il n'est pas rare qu'ils provoquent d'importants dégâts. *Projectile magique*, *boule de feu* et *éclair* sont parmi les sorts d'évocation les plus usités.

Illusion

Les illusions trompent les sens et l'esprit. Elles incitent les gens à voir des choses qui n'existent pas (ou, au contraire, à ne pas voir ce qui est là), à entendre des bruits fictifs, ou encore à se souvenir de choses qui ne se sont jamais produites. Cette école regroupe des sorts aussi variés qu'*image silencieuse*, *invisibilité* ou *voile*. Les illusions sont classées en cinq branches : chimères, fantasmes, hallucinations, mirages et ombres.

Chimère. Une chimère crée une fausse sensation. Tous ceux qui en sont victimes perçoivent la même chose, et non une création de leur subconscient. Une chimère ne peut pas faire passer une chose pour ce qu'elle n'est pas. Si elle inclut des éléments auditifs, elle ne peut pas imiter un langage intelligible, à moins que la description du sort ne le mentionne précisément. Dans le cas où la chimère peut reproduire des paroles, c'est forcément dans une langue connue du personnage qui a lancé le sort (sans quoi le résultat est incompréhensible). De même, il est impossible d'obtenir la copie visuelle de quelque chose que l'on n'a jamais vu.

Étant irréelles, chimères et hallucinations (voir ci-dessous) sont incapables de générer des effets réels, contrairement aux autres types d'illusions. Ainsi, elles ne peuvent pas infliger des dégâts, soutenir un poids, nourrir, ou encore protéger contre les éléments. Elles sont très efficaces pour semer la confusion chez l'ennemi ou le retarder, mais inutiles en cas d'attaque directe. Par exemple, *image silencieuse* permet de créer une chaumière illusoire, mais cette dernière ne protège en rien de la pluie.

La CA d'une chimère est égale à 10 + son modificateur de taille.

Fantasme. Un fantasme fait apparaître une image mentale que le jeteur de sorts et la ou les cibles sont généralement les seuls à voir. L'image est plus ou moins déformée par le subconscient de la cible (il ne s'agit pas d'une impression objective communiquée par le jeteur de sorts). Ceux qui ne sont pas pris pour cible par le fantasme ne la remarquent même pas. Tous les fantasmes sont des sorts mentaux.

Hallucination. Une hallucination modifie les perceptions sensorielles du sujet, ce qui permet de lui communiquer de fausses informations (visuelles, olfactives, etc.) sur l'objet concerné, voire de lui faire croire que celui-ci a disparu.

Mirage. Les mirages sont semblables aux chimères en ce sens qu'ils génèrent des images erronées, mais ils ont également un effet mental sur ceux qui les voient. Tous les mirages sont des sorts mentaux.

Ombre. Les ombres font apparaître des choses partiellement réelles (ou quasi réelles). Le personnage les obtient en manipulant de l'énergie magique qu'il va chercher dans d'autres dimensions. Ces illusions peuvent avoir des effets réels ; une créature blessée par un sort d'ombre subit effectivement des dégâts.

Illusions et jet de sauvegarde (dévoile). En règle générale, les créatures confrontées à une illusion n'ont droit à un jet de sauvegarde pour essayer de la surmonter que lorsqu'elles ont pris le temps de l'étudier en détail, ou après qu'il y ait eu une certaine interaction entre le sort et elles. Par exemple, si un groupe arrive sur une zone de sol illusoire, le guerrier qui ouvre la marche aura droit à un jet de sauvegarde s'il s'arrête pour examiner le sol ou s'il sonde les dalles devant lui à l'aide d'un bâton.

En cas de jet de sauvegarde réussi, l'illusion est révélée pour ce qu'elle est, mais chimères et fantasmes continuent d'apparaître sous la forme de silhouettes translucides. Autrement dit, un personnage réussissant son jet de sauvegarde devant le sol illusoire sait que celui-ci n'est pas sûr et voit ce qui se trouve en dessous (si la luminosité le permet), mais il distingue également où se trouve exactement l'illusion.

Si le jet de sauvegarde est raté, le personnage ne se rend compte de rien. Quelqu'un qui sait sans le moindre doute possible qu'il a affaire à une illusion n'a pas besoin de jet de sauvegarde (c'est le cas d'un PJ tombant au travers d'un sol illusoire, ou d'un autre qui aurait pris le temps de sonder le sol devant lui). Si l'une des personnes présentes prend conscience de l'illusion et en informe ses compagnons, ces derniers peuvent effectuer un jet de sauvegarde assorti d'un bonus de +4.

Invocation

Il existe cinq branches d'invocations, qui permettent de faire apparaître objets, créatures ou énergie (convocation), de faire venir des entités originaires d'un autre plan (appel), de soigner (guérison), de déplacer des créatures ou objets sur de grandes distances (téléportation) ou de créer objets ou effets de toutes pièces (création). Les créatures invoquées obéissent généralement au responsable de leur venue, mais ce n'est pas systématique. Parmi les invocations célèbres : *convocation de monstres*, *soins légers*, *rappel à la vie*, *téléportation* et *mur de fer*.

Une créature ou un objet amené ou créé par une invocation ne peut pas se matérialiser dans les airs, ni à un endroit déjà occupé par quelqu'un ou quelque chose. Il doit apparaître à un endroit dégagé, sur une surface capable de le soutenir. La créature ou l'objet doit également arriver dans les limites de portée imposées par le sort, même s'il peut se déplacer par la suite.

Appel. Le sort va chercher une créature d'un autre plan et l'amène au personnage. Par la suite, il permet à l'entité de repartir dans son plan d'origine, mais peut éventuellement limiter ses possibilités de retour. La créature meurt réellement si elle se fait tuer ; elle ne disparaît pas, contrairement aux monstres créés par les sorts de convocation (voir plus bas). La durée d'un sort d'appel est instantanée, ce qui implique que la créature invoquée ne peut pas être dissipée.

Convocation. Le sort amène instantanément une créature ou un objet à l'endroit choisi par le personnage. Quand il arrive à son terme, une créature convoquée retourne aussitôt d'où elle vient. Par contre, un objet convoqué reste généralement sur place, sauf indication contraire dans la description du sort. Une créature convoquée repart également si elle est tuée ou si elle tombe à 0 point de vie. Dans ce cas, elle n'est pas vraiment morte. Il lui faut 24 heures pour se reconstituer, période pendant laquelle il est impossible de l'invoquer de nouveau.

Lorsque le sort s'achève et que la créature repart, tous les enchantements jetés par elle s'achèvent aussitôt, s'ils ne l'étaient pas déjà. Une créature convoquée ne peut pas faire appel à ses propres pouvoirs de convocation quand elle en a. Elle refuse systématiquement d'utiliser ses sorts et/ou pouvoirs magiques lui coûtant des PX.

Création. Le sort manipule la matière de façon à créer un objet ou une créature à l'endroit choisi par le personnage (dans la limite des restrictions indiquées plus haut). Si la durée du sort est autre qu'instantanée, c'est l'énergie magique qui donne sa forme au monstre ou à l'objet, lequel disparaît sans laisser de trace lorsque le sort s'achève ou est dissipé prématurément. À l'inverse, si la durée du sort est instantanée, la créature ou l'objet est créé uniquement par magie, ce qui lui permet par la suite d'exister indéfiniment, sans risque d'être dissipé.

Guérison. Certaines invocations divines permettent de soigner les gens, voire de les ramener à la vie. Dans cette branche figurent les sorts de soins.

Téléportation. Un sort de téléportation déplace un ou plusieurs objets ou créatures sur de grandes distances. Le plus puissant de ces sorts permet de franchir les frontalières planaires. Contrairement aux sorts de convocation, les téléportations ne marchent que dans un sens (à moins que le contraire ne soit précisé) et ne sauraient être dissipées. La téléportation est un mode de déplacement instantané qui passe par le plan Astral. Tout ce qui empêche les voyages astraux l'entrave donc.

Nécromancie

Les sorts de nécromancie ont trait à la mort. Nombre d'entre eux sont en rapport direct avec les morts-vivants. *Effroi*, *animation des morts* et *doigt de mort* font partie de cette école.

Transmutation

Les sorts de transmutation modifient les propriétés d'une créature, d'un objet ou d'une condition. *Agrandissement*, *rapetissement*, *métamorphose* et *changement de forme* sont parmi les sorts de transmutation les plus utilisés.

[REGISTRE]

Le registre apparaît (le cas échéant) sur la même ligne que l'école et la branche. D'une certaine façon, il apporte une précision quant au sort en question. Certains sorts possèdent plus d'un registre.

Les registres existants sont : acide, air, Bien, Chaos, eau, électricité, feu, force, froid, langage, Loi, lumière, Mal, mental, mort, obscurité, son, terre, terreur.

La plupart des registres n'ont aucun effet sur le jeu, mais ils permettent de gérer les interactions entre les sorts et d'autres sorts, pouvoirs spéciaux, créatures inhabituelles, alignements, etc.

Les sorts de langage doivent forcément reposer sur une langue compréhensible. Par exemple, *injonction* échoue automatiquement si la cible ne comprend pas ce que dit le prêtre, soit parce qu'elle ne parle pas le langage utilisé, soit parce que le bruit ambiant l'empêche d'entendre.

Un sort mental ne fonctionne que sur les créatures dotées d'une valeur d'Intelligence de 1 au moins.

NIVEAU

La ligne suivante dévoile le niveau du sort, un chiffre situé entre 0 et 9 inclus qui donne une idée de la puissance de l'effet. Les classes de personnages pouvant faire appel à l'incantation sont indiquées sous forme abrégée. Si le sort est rattaché à un domaine de prêtre, celui-ci est mentionné. Le niveau du sort affecte le DD du jet de sauvegarde, le cas échéant.

Par exemple, *immobilisation de personne* indique Bard 2, Ens/Mag 3, Pré 3. Cela signifie que cet enchantement est un sort de 2e niveau pour les bardes et les prêtres, mais du 3e niveau pour les ensorceleurs et les magiciens. De même, *panoplie magique* indique Pré 3, Force 3, Guerre 3. Il s'agit donc d'un sort du 3e niveau pour prêtre et pour les domaines de la Force et de la Guerre.

Abréviations des classes de lanceurs de sorts. Bard (barde), Dru (druide), Ens (ensorceleur), Mag (magicien), Pal (paladin), Pré (prêtre), Rôd (rôdeur).

Domaines. Air, Bien, Chance, Chaos, Connaissance, Destruction, Duperie, Eau, Faune, Feu, Flore, Force, Guérison, Guerre, Loi, Magie, Mal, Mort, Protection, Soleil, Terre et Voyage.

LES COMPOSANTES

Les composantes sont vitales à la bonne incantation d'un sort. Cette ligne se compose d'abréviations détaillant les composantes nécessaires au sort. Lorsque ce dernier requiert des composantes spécifiques (composante matérielle, focaliseur, PX, etc.), cela est indiqué à la fin de la description. La plupart du temps, on ne se préoccupe guère des composantes, mais elles deviennent importantes lorsqu'elles sont chères ou lorsque l'on n'en a plus.

V (verbale). Une composante verbale est un texte qu'il faut réciter. Le personnage doit pouvoir parler d'une voix forte. Un sort de *silence* ou un bâillon empêche de le faire, et donc de lancer le sort désiré. Un personnage assourdi a 20 % de chances de rater ses sorts à composante verbale.

G (gestuelle). Une composante gestuelle prend la forme d'un geste précis de la main ou de toute autre partie du corps. Il faut avoir au moins une main libre pour pouvoir l'accomplir.

M (matérielle). Une composante matérielle est un objet ou une substance qui est détruit par l'énergie magique en cours d'incantation. À moins que son coût ne soit indiqué, on considère qu'il est négligeable. Il n'est pas nécessaire de comptabiliser les composantes matérielles à coût modique. On part du principe que le personnage dispose de tout ce dont il a besoin tant qu'il a sa sacoche à composantes.

F (focaliseur). Le focaliseur est une sorte d'accessoire. Contrairement à la composante matérielle classique, le focaliseur n'est pas détruit lors de l'incantation, ce qui signifie qu'il peut être réutilisé. Là aussi, sauf indication contraire, le prix est négligeable. Partez du principe que le PJ possède automatiquement tous les focaliseurs à coût modique dont il a besoin dans sa sacoche à composantes.

FD (focaliseur divin). Un focaliseur divin est un objet chargé de signification religieuse. Pour les prêtres et les paladins, il s'agit d'un symbole sacré représentant leur foi. Pour les prêtres maléfiques, c'est un symbole maudit. Le focaliseur divin par défaut pour les druides et les rôdeurs est une branche de gui ou de houx.

Si la ligne « Composantes » précise les lettres F/FD ou M/FD, cela signifie que la version profane du sort nécessite un focaliseur ou une composante matérielle, et la version divine un focaliseur divin.

PX (coût en PX). Certains sorts particulièrement puissants (*souhait*, *communion*, *miracle*) coûtent des points d'expérience (PX) à qui les utilise. Aucun sort, pas même *restauration*, ne permet de récupérer ces PX perdus. Il est impossible de perdre suffisamment de points d'expérience de cette façon pour repasser au niveau inférieur, ce qui signifie que l'on ne peut pas utiliser ces sorts sans avoir une réserve de PX. Par contre, en gagnant suffisamment de PX pour atteindre le niveau suivant, il est possible de les sacrifier pour jeter un sort (on reste donc à son niveau actuel). Les PX sont considérés comme une composante matérielle : ils sont perdus au moment de l'incantation, qu'elle réussisse ou non.

LE TEMPS D'INCANTATION

La plupart des sorts présentent un temps d'incantation de 1 action simple. Certains exigent 1 round ou plus, alors que d'autres, plus rares, demandent simplement 1 action libre. Le Chapitre 8 décrit les différences qui séparent ces types d'actions.

Un sort dont le temps d'incantation exige 1 round entier correspond à une action complexe. Il prend effet lorsque le tour du personnage arrive dans le round suivant celui où il a commencé son incantation. Une fois le sort jeté, le personnage peut agir normalement.

De même, un sort exigeant 1 minute d'incantation prend effet quand arrive le tour du PJ, 1 minute après qu'il a commencé à réciter ses formules magiques (pendant chacun de ces 10 rounds, l'incantation est une action complexe).

Tous les choix afférents au sort (portée, cible, zone d'effet, effet, version, etc.) doivent être faits au début de l'incantation. Par exemple, un magicien jetant convocation de monstres doit dire où les créatures sont censées apparaître.

Quand un personnage commence à lancer un sort dont le temps d'incantation est de 1 round au moins, il doit rester concentré jusqu'au terme de l'incantation. Si sa concentration est brisée, le sort est perdu.

Un sort dont le temps d'incantation est de 1 action libre (comme *feuille morte*) ne compte dans la limite normale de sorts qu'il est possible de lancer dans un même round. Cependant, on ne peut lancer qu'un seul sort de ce type par round. Le fait de lancer un sort semblable ne suscite pas d'attaque d'opportunité.

Toutes les décisions attenantes au sort (portée, cible, zone d'effet, effet, version, etc.) sont prises au moment où il est jeté. Par exemple, lorsque votre personnage lance *convocation de monstres*, il décide de l'endroit où apparaît la créature (ou du monstre convoqué) au terme de l'incantation.

LA PORTÉE

La portée d'un sort, définie dans sa description, indique quelle distance il peut atteindre. Il s'agit soit de la distance maximale qu'il peut affecter à partir du jeteur de sorts, soit celle à laquelle il est possible de centrer l'effet. Si une partie de la zone d'effet dépasse la portée maximale, le sort est sans effet sur cette partie. Les portées habituelles sont :

Personnelle. Le sort n'affecte que celui qui le lance.

Contact. Il faut toucher le sujet pour l'affecter. Un sort de contact qui inflige des dégâts est capable de porter un coup critique, comme n'importe quelle arme. Un tel sort a une chance de réaliser un coup critique sur un 20 naturel et inflige deux fois plus de dégâts s'il est ensuite confirmé. Certains sorts de contact, comme *marche sur l'onde* et *téléportation*, permettent de toucher plusieurs cibles. Le lanceur de sorts peut ainsi toucher autant de sujets consentants que possible, mais il doit impérativement le faire au cours du dernier round de l'incantation.

Courte. Le sort peut agir à une distance maximale de 7,50 mètres, plus 1,50 mètre tous les deux niveaux de lanceur de sorts (9 mètres au niveau 2, 10,50 mètres au niveau 4, etc.).

Moyenne. Le sort fonctionne jusqu'à 30 mètres, plus 3 mètres par niveau de lanceur de sorts.

Longue. Le sort peut atteindre 120 mètres, plus 12 mètres par niveau de lanceur de sorts.

Illimitée. Le sort peut prendre effet n'importe où dans le même plan que le personnage.

Portée exprimée en mètres. Certains sorts n'entrent dans aucune des catégories précédentes. Dans ce cas, leur portée est indiquée en mètres.

CHOISIR SA CIBLE

Selon le type de sort, il faut déterminer où il se matérialisera ou qui il affectera. Cette ligne décrit donc la ou les cibles du sort, son effet ou sa zone d'effet.

Cible(s). Certains sorts, comme *charme-personne*, ne peuvent fonctionner que sur une ou plusieurs cibles bien définies. On les lance sur des créatures ou des objets, selon les spécificités de chacun. Le personnage doit voir (ou pouvoir toucher) la cible, après quoi il lui faut expressément la choisir. Par exemple, il est impossible de jeter un *projectile magique* (qui atteint toujours son but) au beau milieu d'un groupe de brigands en lui disant de frapper le chef. Pour toucher ce dernier, il faut commencer par l'identifier (ou choisir l'un des adversaires au hasard et espérer que la chance sera au rendez-vous). La sélection de la cible n'intervient qu'à la fin de l'incantation, pas avant.

Dans le cas où le sort affecte directement celui qui le lance (« Cible : le lanceur de sorts »), il ne s'accompagne ni de jet de sauvegarde, ni de résistance à la magie. C'est ce qui explique que ces deux facteurs n'apparaissent pas dans la description de ces enchantements.

Certains sorts affectent des sujets consentants uniquement. Le lanceur de sorts peut se ranger dans cette catégorie s'il le souhaite (même s'il est pris au dépourvu ou si ce n'est pas son tour). Les créatures inconscientes sont automatiquement consentantes, ce qui n'est pas le cas d'une personnage conscient mais immobile ou sans défense (enchaîné, recroquevillé sur soi-même, poursuivant la lutte, paralysé, immobilisé dans le cadre d'une lutte ou stoppé).

Certains sorts, comme *sphère enflammée* et *arme spirituelle*, permettent par la suite de rediriger l'effet vers de nouvelles cibles ou zones d'effet. Il s'agit d'une action de mouvement qui ne suscite pas d'attaque d'opportunité.

Effet. Certains sorts, tels que *convocation de monstres*, créent ou font apparaître des choses plutôt que d'affecter celles qui sont déjà présentes. Le personnage doit choisir l'endroit où les objets ou créatures vont se matérialiser, soit en voyant cet endroit, soit en le définissant avec précision (« Le fléau d'insectes se constitue à 6 mètres de moi, dans la zone de ténèbres où se cachent les nagas »). La portée indique la distance maximale à laquelle le sort prend effet mais, s'il fait par exemple apparaître des créatures mobiles, ces dernières peuvent ensuite se déplacer sans restriction.

Étendue. Certains sorts, notamment les nuages et les brumes, s'étendent à partir du point d'origine, qui doit se situer à une intersection sur la grille de jeu. Ils peuvent alors atteindre des endroits que le personnage est incapable de voir, par exemple si on les jette à l'angle d'un couloir. L'étendue maximale du sort doit être déterminée en fonction des contraintes du terrain (murs, etc.). Le personnage doit choisir normalement le point d'origine du sort, mais rien ne l'oblige à voir l'ensemble de la zone d'effet (voir ci-dessous). Exemple : *brume de dissimulation*.

Rayon. Certains sorts se manifestent par un rayon d'énergie, comme c'est le cas pour *rayon affaiblissant*. Le personnage choisit sa cible comme s'il utilisait une arme à distance, même si le résultat est généralement résolu comme une attaque de contact à distance plutôt que comme une attaque à distance normale. Comme pour une arme à distance, il est possible de tirer dans le noir ou sur un adversaire invisible en espérant le toucher. Il n'est pas nécessaire de voir la créature que l'on souhaite atteindre, contrairement aux sorts à cible. Par contre, obstacles et individus interposés peuvent bloquer le champ de vision du PJ ou offrir un abri à celui qu'il vise.

Si le rayon s'accompagne d'une durée, il s'agit du temps pendant lequel l'effet persiste ; le rayon, lui, disparaît instantanément.

S'il inflige des dégâts, il est capable de porter un coup critique, comme n'importe quelle arme. Un tel sort a une chance de réaliser un coup critique sur un 20 naturel et inflige deux fois plus de dégâts s'il est ensuite confirmé.

Zone d'effet. Certains sorts affectent une zone. Parfois, la description du sort détaille précisément la zone d'effet mais, la plupart du temps, elle entre dans l'une des catégories décrites ci-dessous :

Quelle que soit la forme de la zone d'effet, le personnage indique le point d'origine, mais il est ensuite incapable de choisir qui sera affecté ou non. Le point d'origine d'un sort se trouve toujours à une intersection sur la grille. Lorsque l'on détermine si une créature se trouve ou non dans la zone concernée, comptez la distance en cases à partir du point d'origine, comme vous le faites quand un personnage se déplace ou quand vous calculez la portée d'une attaque à distance. La seule différence est qu'au lieu de compter depuis le centre d'une case jusqu'au centre de la suivante, vous allez d'intersection en intersection. Cependant, n'oubliez pas que toutes les deux diagonales, il faut rajouter une case de distance (soit trois pour deux diagonales). Si le bord le plus éloigné d'une case se trouve dans la zone d'effet, tout ce qui est dans la case est affecté par le sort. Par contre, si l'effet ne touche que la bord le plus proche de la case, rien de ce qui se trouve dedans n'est affecté.

Rayonnement, émanations et étendues. La plupart des sorts de zone prennent la forme d'un rayonnement, d'une émanation ou d'une étendue. Dans tous les cas, choisissez le point d'origine du sort.

Un rayonnement affecte tout ce qui se trouve dans la zone d'effet, y compris les créatures que le lanceur de sorts ne peut voir. Par exemple, si le personnage décide de lancer *dissipation de la magie* à l'intersection de quatre couloirs, le sort rayonne dans les quatre directions possibles, ce qui peut éventuellement affecter des créatures dont le PJ ignore la présence (si elles sont cachées à l'angle). Il ne saurait affecter les créatures bénéficiant d'un abri total vis-à-vis du point d'origine (en d'autres termes, il ne tourne pas aux coins). Par défaut, un rayonnement prend la forme d'une sphère, mais certains ressemblent à un cône. Tout sort de ce type s'accompagne d'un rayon, indiquant jusqu'où l'effet s'étend à partir du point d'origine. Exemple : *châtiment sacré*.

Une émanation fonctionne à la manière d'un rayonnement, si ce n'est que son effet se poursuit dans la zone concernée jusqu'à la fin de la durée indiquée. La plupart des émanations prennent la forme d'une sphère ou d'un cône. Exemple : *détection de la magie*.

Une étendue part comme un rayonnement mais son effet gère les contraintes du terrain. Le personnage sélectionne uniquement le point d'origine, et le sort s'étend dans toutes les directions jusqu'à une distance donnée. Le chemin parcouru doit prendre en considération la zone d'effet indiquée pour le sort et les changements de direction auxquels ce dernier doit se livrer pour se conformer au terrain. Exemple : *boule de feu*.

Cône, cylindre, ligne ou sphère. La plupart des sorts qui affectent une zone ont une forme précise, comme celle d'un cône, d'un cylindre, d'une ligne ou d'une sphère.

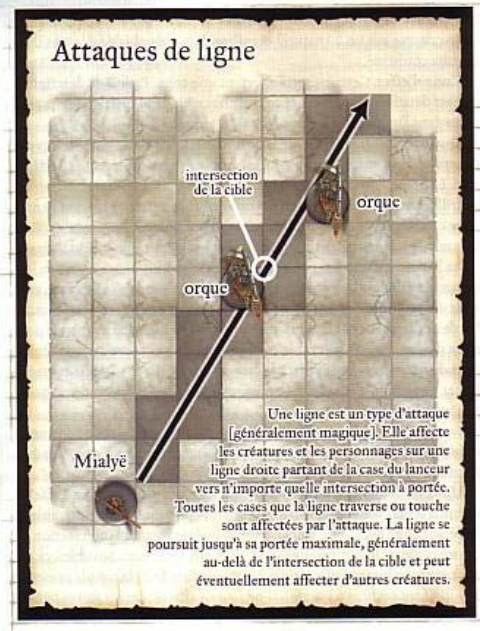
Un cône prend la forme d'un quart de cercle qui part depuis le lanceur de sorts. Il part depuis n'importe quel coin de la case du personnage puis s'ouvre dans la direction indiquée par ce dernier. La plupart des cônes sont des étendues ou des émanations (voir ci-dessus) et ne tournent donc pas aux coins. Exemple : *cône de froid*.

Dans le cas d'un cylindre, le personnage indique le point d'origine du sort. Ce point est le centre d'un cercle horizontal et le sort remonte le cercle, comme s'il remplissait le cylindre. Exemple : *colonne de feu*.

Une ligne part dans la direction indiquée par le personnage. Elle part de l'un des coins de sa case jusqu'à atteindre la limite de portée du sort ou jusqu'à ce qu'un obstacle survienne. Une ligne affecte toutes les créatures d'une case qu'elle traverse. Exemple : *éclair*.

Une sphère se développe depuis son point d'origine jusqu'à remplir la zone d'effet. Les sphères sont des rayonnement, des émanations ou des étendues. Exemple : *globe d'invulnérabilité partielle*.

Créatures. Certains sorts affectent directement des créatures (comme ceux dits à cible) mais, dans ce cas, ils atteignent toutes celles qui sont comprises dans la zone d'effet. La zone d'effet en question peut prendre la forme d'un rayonnement sphérique (comme *sommeil*), d'un rayonnement conique (comme *terreur*), ou autre.



Nombre de sorts affectent seulement les « créatures vivantes », ce qui exclut morts-vivants et créatures artificielles. C'est le cas de *sommeil*. Si l'on jette ce sort au milieu d'un groupe de squelettes et de gnolls, il n'affecte que ces derniers et ignore complètement les squelettes, qui ne sont pas concernés dans le décompte des créatures affectées.

Objets. Il existe des sorts qui affectent les objets de la zone choisie (voir *Créatures* ci-dessus, sauf que la cible du sort n'est pas la même).

Autre. Il est également possible qu'un sort ait une zone d'effet particulière. Dans ce cas, c'est précisé dans la description du sort.

Façonnable (F). Lorsque la ligne des indications données dans « Zone d'effet » se termine par (F), il est possible de façonner le sort. Dans ce cas, aucune de ses dimensions ne peut être inférieure à 3 mètres. Nombre de zones d'effet sont exprimées en cubes afin de faciliter leur découpage. Les volumes sont presque toujours obligatoires quand on lance un sort sous l'eau ou dans les airs.

Ligne d'effet. Ce terme désigne une ligne droite et ininterrompue qui détermine tout ce que le sort peut affecter. Elle s'interrompt dès qu'elle rencontre une barrière solide. Elle correspond à la ligne de mire pour une arme à distance, sauf qu'elle n'est pas bloquée par le brouillard, l'obscurité ou tout autre facteur gênant la vision.

Le personnage doit disposer d'une ligne d'effet dégagée jusqu'à sa cible, l'endroit où il désire que son sort fonctionne (par exemple, s'il appelle un monstre), ou le point d'origine du sort (le centre d'une *boule de feu*, etc.). Pour ce qui est des rayonnements, cônes, cylindres et autres émanations, le sort n'affecte que la zone, les créatures et/ou les objets reliés par une ligne d'effet ininterrompue avec le point d'origine (le centre du rayonnement, le point de départ du cône, le cercle du cylindre ou le point d'origine de l'émanation).

Une barrière solide dans laquelle il y a un trou large d'au moins 30 centimètres ne constitue plus un obstacle pour la ligne d'effet d'un sort. On considère alors que la partie de la paroi située autour du trou (sur une largeur totale de 1,50 mètre) n'arrête pas les sorts.

LA DURÉE

Une fois que l'on a déterminé qui est affecté et comment, il reste à savoir combien de temps dure le sort.

Durée déterminée. Dans la plupart des cas, la durée se mesure en rounds, minutes, heures, ou autre unité de temps. Quand la durée indiquée arrive à son terme, la magie cesse de faire effet et le sort s'achève. Lorsque la durée est variable, comme c'est le cas pour *mot de pouvoir étourdissant* ou *contrôle du climat*, le MD jette les dés sans communiquer le résultat.

Instantanée. L'énergie du sort se dissipe immédiatement, même si ses conséquences, elles, peuvent se prolonger. Par exemple, *soins légers* ne dure qu'un instant, mais les points de vie récupérés le sont de manière permanente, sauf nouvelle blessure.

Permanente. L'énergie dure aussi longtemps que l'effet se poursuit, ce qui signifie que le sort est vulnérable à *dissipation de la magie*. Exemple : *page secrète*.

Concentration. Le sort se prolonge tant que celui qui l'a lancé se concentre. Se concentrer ainsi constitue une action simple ne suscitant pas d'attaque d'opportunité. Tout ce qui peut interrompre la concentration d'un jeteur de sorts en pleine incantation fonctionne également dans ce cas de figure ; si le personnage est déconcentré, le sort cesse aussitôt. Il est impossible de jeter un sort tant que l'on se concentre sur un autre. Il arrive qu'un sort perdure quelque temps après que l'on a cessé de se concentrer. Par exemple, *lueurs hypnotiques* a une durée égale à « Concentration + 2 rounds ». Le sort se prolonge alors pendant la durée indiquée une fois que le PJ cesse de se concentrer. Sauf dans ce cas bien précis, il est nécessaire de rester concentré pour maintenir l'effet du sort, mais il n'est pas possible de passer outre la durée maximale indiquée (le cas échéant). Si une cible se retrouve hors de portée, le sort réagit comme si on avait déconcentré le personnage.

Sujet, effet et zone d'effet. Si le sort affecte directement des créatures (par exemple, *charme-personne* ou *sommeil*), il les « accompagne » jusqu'au terme de sa durée. S'il génère un effet, celui-ci se prolonge durant tout le temps imparti. L'effet peut se déplacer (dans le cas d'un monstre convoqué pourchassant les ennemis du mage, par exemple) ou rester fixe. Il peut arriver qu'il soit dissipé avant la fin de la durée prévue (*nappe de brouillard* risque ainsi d'être dispersé par le vent). Si le sort affecte une zone, comme c'est le cas pour *silence*, il reste fixe. Les créatures entrant dans la zone sont aussitôt affectées, mais cela cesse dès qu'elles en sortent.

Retenir un sort de contact. Si le personnage n'utilise pas son sort de contact au cours du round où il prononce l'incantation, il a la possibilité de conserver indéfiniment l'énergie magique. Chaque round, il peut tenter une attaque de contact. Mais si le personnage lance un autre sort, l'énergie se dissipe aussitôt.

Certains sorts, comme *téléportation* et *marche sur l'onde*, permettent expressément de toucher plusieurs sujets. Il n'est pas possible de retenir un tel sort. Le personnage doit donc toucher les sujets durant le dernier round de l'incantation.

Utilisation ou épuisement. Quelques sorts durent jusqu'à ce qu'ils soient utilisés ou épuisés. C'est le cas de *bouche magique*, qui se dissipe une fois le message délivré.

(T). Si la ligne « Durée » se termine par (T), le personnage peut mettre un terme à ses sorts quand il le désire. Pour ce faire, il doit se trouver dans la zone d'effet et prononcer les paroles appropriées, le plus souvent une version modifiée de l'incantation. Si cette dernière n'a pas de composante verbale, quelques gestes suffisent. Mettre un terme à un sort est une action simple et ne suscite pas d'attaque d'opportunité. On peut arrêter un sort maintenu par concentration, et cela ne nécessite aucune action, car il suffit juste de ne plus se concentrer à son tour pour qu'il cesse.

LES JETS DE SAUVEGARDE

La plupart des sorts s'accompagnent d'un jet de sauvegarde, permettant à la créature visée d'éviter tout ou partie des effets. La ligne « Jet de sauvegarde » indique quel type de jet de sauvegarde il faut effectuer et quel est son résultat en cas de succès.

Annule. Le sort n'a aucun effet si la créature réussit son jet de sauvegarde.

Partiel. Le sort a normalement un effet donné sur la cible (par exemple, il la tue). Si cette dernière réussit son jet de sauvegarde, elle subit un effet moindre (elle pourra encaisser des dégâts plutôt que de mourir).

1/2 dégâts. Les dégâts du sort sont réduits de moitié (en arrondissant à l'entier inférieur) en cas de jet de sauvegarde réussi.

Aucun. Le sort n'autorise aucun jet de sauvegarde.

Dévoile. En cas de jet de sauvegarde réussi, la cible prend conscience qu'elle a affaire à une illusion.

(Objet). Le sort peut être jeté sur un objet, qui ne bénéficie d'un jet de sauvegarde que s'il est magique ou en possession (porté, tenu en main, etc.) de quelqu'un qui résiste au sort. Dans ce cas, l'objet bénéficie du bonus au jet de sauvegarde de son porteur, à moins que le sien propre ne soit supérieur (ce terme n'indique pas nécessairement un sort ne pouvant être lancé que sur les objets ; certains sorts de ce type peuvent être jetés sur des créatures ou des objets). Le bonus au jet de sauvegarde d'un objet magique est égal à 2 plus la moitié de son niveau de lanceur de sorts.

(Inoffensif). Ce sort est généralement bénéfique, mais le sujet peut effectuer un jet de sauvegarde pour échapper à ses effets s'il le désire.

Degré de difficulté des jets de sauvegarde. Le jet de sauvegarde contre un sort s'accompagne d'un degré de difficulté (ou DD) égal à 10 plus le niveau du sort, plus le bonus du PJ dans la caractéristique concernée (l'Intelligence pour les magiciens, le Charisme pour les bardes et les ensorceleurs, la Sagesse pour les prêtres, les druides, les paladins et les rôdeurs). Le niveau d'un sort peut varier en fonction de la classe du personnage. Ainsi, *piège à feu* est un sort du 2e niveau pour un druide, mais du 4e pour un magicien ou un ensorceleur. Les jeteurs de sorts doivent toujours se référer au niveau correspondant à leur classe.

Jet de sauvegarde réussi. Lorsqu'une créature réussit son jet de sauvegarde contre un sort n'ayant aucun effet physique manifeste (visuel, auditif, etc.), elle ressent comme un picotement ou l'impression qu'elle a brièvement été agressée, mais sans pouvoir déterminer la nature de l'attaque. Par exemple, si un magicien lance discrètement *charme-personne* sur un individu qui réussit son jet de sauvegarde, la cible prend conscience que l'on a cherché à l'attaquer magiquement mais n'en sait pas davantage. De la même manière, pour les sorts à cible (comme *charme-personne*, justement), le lanceur de sorts sait que son attaque a échoué lorsque la cible réussit son jet de sauvegarde, ce qui n'est pas le cas pour les sorts de zone ou à effet (pour lesquels il est impossible de déterminer qui est affecté et qui ne l'est pas).

Échec volontaire au jet de sauvegarde. Il est possible de refuser d'effectuer un jet de sauvegarde et de s'exposer aux effets d'un sort. De la même manière, on peut neutraliser volontairement sa résistance à la magie (par exemple celle dont bénéficient les elfes contre *sommeil*).

Jet de sauvegarde et objets. À moins que la description du sort ne fournisse des indications contraires, tous les objets portés ou tenus par la cible résistent automatiquement aux attaques magiques. Par contre, si la cible fait un 1 sur son jet de sauvegarde, l'un de ses objets exposés risque d'être endommagé par le sort (si celui-ci peut affecter les objets). Les quatre premières catégories d'objets de la Table 10–1 (voir ci-dessous) sont celles qui ont le plus de chances d'être prises pour cible. Déterminez aléatoirement l'objet atteint. Il doit alors effectuer un jet de sauvegarde contre le type d'attaque approprié et risque d'être endommagé ou détruit (voir *Frapper un objet*, page 165). Par exemple, Tordek est frappé de plein fouet par un *éclair* et fait 1 à son jet de sauvegarde. Les objets risquant d'être touchés sont son bouclier, son armure, sa hache d'armes et l'arc qu'il porte en bandoulière (il n'a ni casque ni cape magique, aussi le MD a-t-il ignoré ces deux lignes).

Les objets non magiques qui ne sont ni portés ni tenus n'ont droit à aucun jet de sauvegarde ; ils subissent automatiquement les dégâts indiqués.

Table 10–1 : Objets affectés par les attaques magiques

Rang[1]	Objet
1er	Bouclier
2e	Armure
3e	Casque magique, couvre-chef ou serre-tête
4e	Objet tenu en main (arme, baguette, etc.)
5e	Cape magique
6e	Arme rangée au fourreau ou portée en bandoulière
7e	Bracelets magiques
8e	Vêtements magiques
9e	Bijoux magiques (ce qui inclut les anneaux)
10e	Tout le reste

[1] Indique l'ordre dans lequel les objets risquent d'être affectés.

La résistance à la magie

La résistance à la magie (RM) est une protection spécifique. Lorsqu'un sort prend pour cible une créature qui en bénéficie, il ne pourra l'affecter que si le jeteur de sorts réussit un jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts, le total devant être supérieur ou égal à la valeur de résistance à la magie de la cible). La résistance à la magie est en quelque sorte une classe d'armure contre les attaques magiques. Elle est évoquée plus en détail dans le *Guide du Maître*. N'oubliez pas d'ajouter tout modificateur (issu d'un pouvoir de domaine, par exemple) à ce jet de niveau de lanceur de sorts.

La ligne « Résistance à la magie » de la description des sorts indique si tel ou tel sort autorise la résistance à la magie. Dans la plupart des cas, cette dernière ne s'applique que quand la créature est directement prise pour cible, pas quand elle entre dans la zone d'effet d'un sort existant.

Sur cette ligne, les termes « objet » et « inoffensif » ont le même sens que pour les jets de sauvegarde. Une créature possédant une certaine résistance à la magie doit volontairement choisir de ne pas être protégée par celle-ci lorsqu'elle est prise pour cible par un sort inoffensif dont elle souhaite profiter des effets. Dans ce cas, il est inutile d'effectuer le jet de niveau de lanceur de sorts susmentionné.

Description

Cette partie détaille l'effet et le fonctionnement du sort. Si l'une des lignes précédentes porte la mention « voir description », l'explication est donnée là. Si l'incantation que vous lisez fait partie d'une chaîne de sorts (voir *Chaînes de sorts*, page 181), il vous faudra remonter au sort de base pour obtenir toutes les informations souhaitées.

La magie profane

Magiciens, ensorceleurs et bardes font appel à la magie profane, qui leur permet de manipuler directement l'énergie magique. Elle exige de leur part un grand talent inné (pour les ensorceleurs), de longues heures d'étude (pour les magiciens), voire les deux (pour les bardes). Ses manifestations sont souvent plus spectaculaires que celles de la magie divine (vol, explosion, transformation, etc.).

Préparation des sorts de magicien

Avant de partir en aventure avec ses compagnons, Mialyë, magicienne de niveau 1, consulte son grimoire et prépare deux sorts du 1er niveau (un dû à son niveau et l'autre à son Intelligence de 15), ainsi que trois du niveau 0 (les mages appellent souvent « tours de magie » ces sorts du niveau 0). Parmi les sorts de son grimoire, elle choisit *charme-personne*, *sommeil*, *détection de la magie* (deux fois) et *lumière*. Au cours de leur voyage, ses compagnons et elle sont attaqués par des maraudeurs gnolls, contre lesquels elle lance *sommeil*. Une fois les humanoïdes vaincus, elle utilise *détection de la magie* afin de savoir s'ils possédaient des objets magiques (ce qui n'est pas le cas). Le groupe décide alors de camper pour la nuit. Le matin venu, Mialyë recommence à préparer des sorts à partir de son grimoire. Lui restent en mémoire *charme-personne*, *détection de la magie* (une fois seulement) et *lumière*, préparés la veille. Choisissant d'abandonner *lumière*, elle prépare *sommeil*, *détection de la magie* et *son imaginaire*. Cela lui demande un peu plus d'une demi-heure, car ces sorts représentent à peine plus de la moitié du total auquel elle a droit.

Le niveau du magicien limite le nombre de sorts qu'il est capable de préparer et de lancer (voir Table 3–10, page 40), mais sa valeur d'Intelligence élevée peut lui permettre d'en préparer quelques-uns de plus (voir Table 1–1, page 8). Il peut choisir le même sort à plusieurs reprises, mais cela est alors déduit de son total. La magie profane exige d'importants efforts mentaux. Pour pouvoir préparer un sort, le magicien doit avoir une valeur d'Intelligence au moins égale à 10 + le niveau du sort (il faut donc au moins 11 en Intelligence pour utiliser les sorts du 1er niveau).

Le repos. Le magicien ne peut préparer ses sorts que s'il est frais et dispos, état qu'il atteint après 8 heures de sommeil. Il n'est pas obligé de dormir durant tout ce temps, mais il doit au moins se reposer (déplacement, combat, incantation, utilisation de compétence, conversation et autres tâches un tant soit peu fatigantes lui sont interdits). Si le repos du

magicien est interrompu, il lui faut par la suite dormir 1 heure supplémentaire par interruption (de plus, il doit s'être reposé au moins 1 heure juste avant de s'attaquer à la préparation de ses sorts). Même si le personnage n'éprouve jamais le besoin de dormir, il doit tout de même se reposer. Ainsi, un magicien elfe a besoin de ces 8 heures de repos pour avoir l'esprit dégagé, même si 4 heures de transe suffiraient à son corps (il peut donc se mettre en transe 4 heures durant, puis se reposer pendant les 4 heures restantes avant de se plonger dans son grimoire).

Sorts jetés durant la période de repos. Si un magicien a lancé des sorts récemment, la fatigue mentale qu'il ressent diminue sa capacité à préparer de nouveaux sorts. Quand il prépare ses nouveaux sorts le matin venu, tous ceux qu'il a jetés au cours des 8 dernières heures viennent en déduction de son quota. Ainsi, Mialyë a normalement deux sorts du 1er niveau ; mais si elle a dû utiliser *projectile magique* au cours de la nuit, elle ne peut plus préparer qu'un seul sort du 1er niveau.

Conditions de préparation. Pour pouvoir préparer un sort, le magicien doit bénéficier de suffisamment de calme et de confort pour que sa concentration soit optimale. Il n'a pas besoin de se trouver dans un endroit luxueux, mais il lui faut éviter toute distraction (combat à proximité, bruits importants, etc.). Il lui est également impossible de se concentrer s'il est exposé aux intempéries, s'il subit des dégâts ou s'il rate un jet de sauvegarde. Il ne peut pas préparer le moindre sort s'il n'a pas son grimoire ou si la lumière ambiante ne lui permet pas de lire. Il n'existe qu'une seule exception à cette règle : *lecture de la magie*, qui peut se préparer même sans grimoire. Cela explique pourquoi une bonne partie de la formation de magicien vise à enseigner cette incantation mineure, mais primordiale.

Temps de préparation. Après s'être reposé, le magicien doit consulter son grimoire pour préparer les sorts qui l'intéressent. Cela lui prend 1 heure pour préparer l'intégralité des sorts auxquels il a droit. S'il décide de n'en apprendre qu'une partie, le temps nécessaire est réduit en conséquence, mais il ne peut en aucun cas descendre en dessous de 15 minutes, minimum requis pour se mettre dans l'état d'esprit nécessaire à la préparation des sorts.

Sélection des sorts. Tant que le magicien ne prépare pas de sorts, il ne peut lancer que ceux qu'il a préparés précédemment (généralement la veille) et qu'il n'a pas utilisés. La préparation est en fait la première phase de l'incantation, et la plus longue. Chaque sort est conçu pour pouvoir être interrompu juste avant de prendre effet. Cela permet au magicien de réciter la quasi-totalité de l'incantation en avance et de l'achever en quelques instants, même dans des conditions défavorables. Son grimoire le guide dans les exercices mentaux qu'il doit faire pour obtenir l'effet magique recherché. S'il lui reste des sorts qu'il n'a pas encore jetés, il peut les abandonner pour en choisir de nouveaux.

Lorsqu'il prépare ses sorts, le magicien peut décider de laisser des emplacements de sorts « vierges », c'est-à-dire des sorts non déterminés. Dans le courant de la journée, il peut recommencer sa préparation aussi souvent qu'il le désire pour remplir ces blancs. Par contre, il lui est impossible d'abandonner un sort au profit d'un autre ou d'utiliser l'emplacement d'un sort qu'il a déjà jeté depuis le début de la journée. Pour ce faire, il doit être frais et dispos, c'est-à-dire avoir bénéficié de ses 8 heures de repos. Tout comme la séance du matin, la préparation supplémentaire exige au moins 15 minutes, voire plus si le personnage avait laissé vierge plus du quart de son quota.

Emplacements de sorts. Les tables du Chapitre 3 indiquent combien de sorts de chaque niveau le PJ peut jeter en une journée. Il est toujours possible d'utiliser un emplacement de sort de haut niveau pour un sort de plus bas niveau. Par exemple, un magicien de niveau 7 dispose d'au moins un emplacement de sort du 4e niveau et de deux du 3e niveau (voir Table 3–10, page 40). Mais s'il préfère, il peut préparer un troisième sort du 3e niveau en lieu et place de celui du 4e. Notez qu'un mage à l'Intelligence trop basse pour lancer des sorts de tous les niveaux à sa disposition bénéficie tout de même des emplacements de sorts correspondants, mais il doit les utiliser pour des sorts de niveaux inférieurs.

Rétention des sorts préparés. Une fois le sort préparé, le magicien le garde en mémoire jusqu'à ce qu'il le lance ou décide de l'abandonner en faveur d'un autre. Quand le personnage récite l'incantation, l'énergie du sort se dégage, ce qui provoque une légère fatigue passagère. Certains objets magiques et pouvoirs spéciaux de monstres peuvent effacer les sorts de l'esprit d'un magicien.

Mort et rétention des sorts. Si le personnage meurt, tous les sorts qu'il avait en mémoire s'effacent automatiquement. Des sorts particulièrement puissants (tels que *rappel à la vie*, *résurrection* ou *résurrection suprême*) permettent de récupérer l'énergie magique en même temps que l'âme du défunt.

ÉCRITS DE MAGIE PROFANE

Pour coucher un sort sur le papier, le magicien utilise des symboles complexes représentant les forces magiques invoquées par l'incantation. Ces symboles constituent un langage universel de la magie, que les magiciens ont découvert, pas inventé. Tous ont recours au même « alphabet » ésotérique, et ce quelle que soit leur langue natale. Cela étant, chacun l'utilise à sa façon (la magie profane se caractérise par une approche extrêmement personnelle), de sorte que même le plus puissant archimage doit prendre le temps de déchiffrer les inscriptions magiques d'un autre magicien.

Pour déchiffrer une incantation de magie profane (c'est-à-dire, par exemple, sur un grimoire ou un parchemin), il faut réussir un test d'Art de la magie (DD 20 + niveau du sort). En cas d'échec, le personnage doit attendre le lendemain pour réessayer de comprendre ce sort. *Lecture de la magie* déchiffre automatiquement un texte magique, sans qu'un test de compétence soit nécessaire. Si la personne qui a rédigé le texte est présente et assiste le lecteur, le succès est, là aussi, garanti.

Une fois le document magique déchiffré, sa compréhension est définitivement acquise. C'est un peu comme résoudre une énigme : une fois la solution connue, la retrouver ne pose plus de problème. Quand le texte est compris, le magicien identifie le sort et obtient une idée plus ou moins précise de ses effets (détaillés dans la description). Si le texte est rédigé sur un parchemin et si le lecteur est adepte de la magie profane, il peut tenter d'utiliser le sort du parchemin (pour plus de précisions, voir le *Guide du Maître*).

Emprunt de grimoire

Un magicien peut utiliser un autre grimoire que le sien pour préparer une incantation qu'il connaît (et qui se trouve dans son propre grimoire), mais le succès n'est pas assuré. Pour commencer, il doit déchiffrer le texte (voir *Écrits de magie profane*, ci-dessus). Puis, il doit effectuer un test d'Art de la magie (DD 15 + niveau du sort). En cas de succès, il peut préparer l'incantation comme il se doit. À chaque nouvelle préparation, il lui faut refaire le test d'Art de la magie, même s'il a déjà utilisé ce grimoire pour le préparer. En cas d'échec, il doit attendre le lendemain avant de tenter à nouveau de préparer le sort à partir de ce grimoire bien précis (mais, comme indiqué ci-dessus, il n'a pas besoin de déchiffrer le texte de nouveau).

Ajout de sorts au grimoire

Les magiciens disposent de plusieurs méthodes pour ajouter de nouveaux sorts à leur grimoire. Ceux qui ont choisi de se spécialiser dans une école de magie n'ont accès qu'aux sorts autorisés.

Sorts acquis en montant de niveau. Les magiciens se livrent à de nombreuses recherches entre leurs aventures. Chaque fois que l'un d'eux gagne un niveau, il choisit deux nouveaux sorts (son niveau doit toutefois lui permettre de les lancer), qu'il peut ajouter à son grimoire. S'il a choisi de se spécialiser dans une école de magie, l'un de ces sorts doit être issu de cette école.

Sorts copiés à partir d'un parchemin ou d'un autre grimoire. Il est possible d'augmenter son répertoire de sorts lorsque l'on obtient un parchemin de magie profane ou le grimoire d'un autre magicien. Quelle que soit la source du sort, le personnage doit commencer par le déchiffrer (voir *Écrits de magie profane*, ci-dessus), après quoi il lui faut passer une journée entière à étudier le sort. Ensuite, il effectue un test d'Art de la magie (DD 15 + niveau du sort). S'il est spécialisé dans une école, il bénéficie d'un bonus de +2 au jet de dé pour tout sort faisant partie de son école de prédilection. En contrepartie, il est incapable d'apprendre les sorts des écoles de magie interdites par la sienne.

En cas de succès, le magicien comprend la formule et peut la recopier dans son livre de sorts (voir *Copie des nouveaux sorts*, ci-dessous). Si le sort provenait d'un autre grimoire, celui-ci ne pâtit pas de l'opération ; par

contre, s'il était rédigé sur un parchemin, ce dernier s'efface quand le sort est recopié.

En cas d'échec, le magicien est incapable de comprendre le sort. Il ne peut pas réessayer de l'apprendre (même à partir d'une autre source) avant d'avoir amélioré sa compétence d'Art de la magie. La copie ne se fait pas et le parchemin magique ne s'efface pas.

En général, les magiciens font payer le privilège de copier des sorts depuis leur grimoire. Ce coût est le plus souvent égal à 50 po x niveau du sort. Cependant, de nombreux magiciens jaloux exigent un prix exorbitant contre leurs sorts de haut niveau, du moins quand ils daignent les partager. Les magiciens qui s'entendent bien échangent souvent des sorts de même niveau gratuitement.

Recherche indépendante. Le magicien a la possibilité d'effectuer des recherches de son côté pour trouver un sort existant ou, au contraire, pour en inventer un de son cru. Le *Guide du Maître* détaille la procédure à suivre.

Copie des nouveaux sorts

Lorsque le magicien a compris un nouveau sort, il peut le recopier dans son grimoire.

Temps nécessaire. La copie exige 24 heures, quel que soit le niveau du sort.

Espace requis. Un sort prend 1 page par niveau (une incantation du 2e niveau s'étalera donc sur 2 pages, une du 5e niveau sur 5, etc.). Même un sort du niveau 0 (tour de magie) demande une page. Un grimoire comprend 100 pages.

Coût du matériel. Le nécessaire à écrire (plume, encre et autres) coûte 100 po par page.

À noter que le magicien n'a pas besoin d'acquitter ce coût (ni de passer le temps exigé) pour les sorts qu'il gagne en montant de niveau. Ils font partie intégrante de ses recherches.

Remplacement et copie des grimoires

Un magicien peut suivre la procédure d'apprentissage des sorts pour reconstituer un grimoire perdu. Les sorts qu'il a encore en mémoire peuvent être recopiées directement, au coût de 100 po la page (comme indiqué dans *Copie des nouveaux sorts*, ci-dessus). Les sorts s'effacent aussitôt de son esprit, comme s'il les avait lancés. Dans le cas où il n'a pas préparé le sort, il peut le faire à partir d'un grimoire emprunté (voir ci-dessus), après quoi il n'a plus qu'à le coucher sur le papier.

La procédure est la même lorsque l'on cherche à recopier un grimoire existant (par exemple pour avoir une copie de secours), si ce n'est qu'elle s'avère bien plus facile. En conséquence, le temps requis et le coût par page sont réduits de moitié.

Vente des grimoires

Les grimoires trouvés au fil des aventures peuvent être vendus contre un nombre de pièces d'or égal à la moitié du coût d'achat et d'écriture des sorts qu'il renferme (50 po par page). Un grimoire dont les cent pages sont pleines vaut donc 5 000 po.

BARDES ET ENSORCELEURS

Bardes et ensorceleurs font aussi appel à la magie profane, mais ils n'ont pas de grimoires et ne préparent pas leurs sorts à l'avance (voir la description de chacun dans le Chapitre 3). Une valeur de Charisme élevée peut leur permettre de jeter quelques sorts de plus (voir Table 1–1, page 8). Ils doivent avoir un minimum de 10 + niveau du sort en Charisme afin de pouvoir lancer l'incantation concernée.

Procédure quotidienne. Chaque jour, bardes et ensorceleurs doivent se préparer mentalement à jeter des sorts. Pour ce faire, ils ont besoin de 8 heures de repos (comme les magiciens), après quoi ils se concentrent 15 minutes durant. Le barde doit chanter ou jouer d'un instrument de musique pendant qu'il se livre à cet exercice. Ce laps de temps prépare l'esprit du personnage à utiliser de nouveaux sorts. Sans cela, il ne peut pas récupérer les sorts qu'il a lancés la veille.

Par exemple, Gimble, barde de niveau 7, peut jeter un sort du 3e niveau (il s'agit d'un sort en bonus, obtenu grâce à son Charisme de 16). S'il l'utilise, il ne pourra y faire appel de nouveau que le lendemain, et encore, à condition qu'il se soit mentalement préparé.

Sorts jetés durant la période de repos. Comme pour les magiciens, les sorts que bardes et ensorceleurs ont lancés au cours des 8 heures précédant leurs exercices mentaux sont déduits de leur quota.

Ajout de sorts au répertoire. Bardes et ensorceleurs gagnent des sorts chaque fois qu'ils montent de niveau ; c'est leur seule occasion d'en gagner. Chaque fois que le personnage gagne un niveau, il suffit de consulter la Table 3–4 ou la Table 3–7 pour connaître le nombre de nouveaux sorts qu'il peut choisir dans la liste du Chapitre 11. Si le MD le permet, le personnage peut éventuellement sélectionner des sorts étrangers à cette liste, pour peu qu'il ait appris leur existence par un moyen ou un autre (voir *Sorts* dans la description de l'ensorceleur, page 34).

Par exemple, en passant au niveau 2, Hennet l'ensorceleur gagne un nouveau sort du niveau 0. Il peut le choisir dans la liste destinée aux magiciens et ensorceleurs, à moins qu'il n'ait découvert un sort qui l'intéresse davantage sur un parchemin profane ou un grimoire.

LA MAGIE DIVINE

Prêtres et druides font appel à la magie divine, de même que les paladins et les rôdeurs ayant atteint un certain niveau. Comme son nom l'indique, ce type de magie tire son énergie d'une source divine. Les prêtres obtiennent leurs sorts de leur dieu ou de l'un de ses serviteurs, les druides et les rôdeurs des forces de la nature, et les paladins de celles du Bien et de la Loi. Ces sorts sont souvent moins spectaculaires et moins destructeurs que ceux de la magie profane. Par contre, ils se révèlent plus efficaces pour soigner.

PRÉPARATION DES SORTS DIVINS

Prêtres et autres jeteurs de sorts faisant appel à la magie divine préparent leurs sorts de la même manière que les magiciens, à quelques différences près. D'abord, leur valeur de Sagesse doit être au moins égale à 10 + niveau du sort qui les intéresse. Par exemple, un prêtre ou un druide doit avoir un minimum de 10 en Sagesse pour lancer un sort du niveau 0, 11 pour un sort du 1er niveau, etc. (les pratiquants de la magie divine appellent souvent « oraisons » leurs sorts du niveau 0). C'est également la Sagesse qui détermine les sorts supplémentaires auxquels le personnage a droit.

Moment de la journée. Comme les magiciens, les prêtres et autres pratiquants de la magie divine préparent leurs sorts à l'avance. Mais eux n'ont pas besoin d'une période de repos. Ils prient leur dieu à un moment précis de la journée, souvent significatif (l'aube, le crépuscule ou midi sont des choix qui reviennent souvent). Un dieu peut imposer l'heure (ou d'autres conditions) à ses fidèles avant de leur accorder des sorts. Si les événements empêchent le personnage de prier à l'heure requise, il doit le faire dès que possible. S'il ne prend pas le temps nécessaire à la première occasion, il lui faudra attendre le lendemain pour recevoir de nouveaux sorts.

Sélection et préparation des sorts. Le personnage prépare ses sorts à l'avance, en priant et en méditant à un instant précis de la journée. Le temps nécessaire à la préparation est le même que pour un magicien (1 heure), et l'environnement doit, là aussi, être calme. Le personnage n'a pas besoin de préparer tous ses sorts à ce moment, mais il ne se trouve vraiment dans un état de réceptivité optimal que durant le moment de la journée choisi par son dieu. Même s'il se livre à d'autres périodes de préparation ultérieures, il ne peut pas remplacer des sorts qu'il a encore en mémoire ou récupérer ceux qu'il a jetés en cours de journée ; il peut juste combler les « blancs » qu'il avait volontairement laissés dans son esprit.

Les pratiquants de la magie divine n'ont pas besoin de grimoires, mais ils n'ont accès qu'aux sorts proposés par la liste qui les concerne (voir le Chapitre 11). Prêtres, druides, paladins et rôdeurs ont chacun leur liste. De plus, les prêtres ont accès à deux domaines, déterminés à la création du personnage. Chaque domaine accorde un pouvoir spécifique, ainsi que l'accès à un sort supplémentaire par niveau. Par contre, le prêtre est obligé de prendre l'un de ses deux sorts de domaine à chaque niveau (ce qui explique les « +1 » apparaissant sur la Table 3–6, page 31). Un sort de domaine n'apparaissant pas aussi sur la liste générale des sorts de prêtre ne peut être préparé que comme sort de domaine.

Emplacements de sorts. Les tables du Chapitre 3 indiquent combien de sorts de chaque niveau le PJ peut jeter en une journée. Il est toujours possible d'utiliser un emplacement de sort de haut niveau pour un sort de plus bas niveau. Par exemple, un prêtre de niveau 7 dispose d'au moins un emplacement de sort du 4e niveau et de deux du 3e niveau. Mais s'il préfère, il peut préparer un troisième sort du 3e niveau en lieu et place de celui du 4e. De même, il peut remplacer son sort de domaine de 4e niveau par un autre d'un niveau inférieur. Notez qu'un personnage à la valeur de caractéristique trop basse pour lancer des sorts de tous les niveaux à sa disposition bénéficie tout de même des emplacements de sorts correspondants, mais il doit les utiliser pour des sorts de niveaux inférieurs. Par exemple, un prêtre de niveau 9 doté d'une Sagesse de 14 ne peut pas lancer de sorts de 5e niveau. Par contre, il peut préparer un sort supplémentaire d'un niveau inférieur.

Sorts jetés récemment. Comme pour la magie profane, tout sort jeté moins de 8 heures avant le moment où le personnage commence à prier est déduit de son quota quotidien.

Sorts de *soins* et de *blessure*. Un prêtre bon (ou vénérant une divinité d'alignement bon) peut spontanément jeter un sort de *soins* à la place d'un sort de niveau au moins égal préparé à l'avance (qui ne peut pas être un sort de domaine). La règle est la même pour les prêtres mauvais (ou vénérant un dieu d'alignement mauvais), sauf qu'eux ne peuvent lancer ainsi que des sorts de *blessure*. Un prêtre neutre et priant un dieu neutre peut jeter spontanément des sorts de *soins* ou de *blessure*, au choix, mais le choix doit être fait au moment de la création du personnage. L'énergie magique du sort choisi est transformée en sort de *soins* ou de *blessure*, comme si c'était celui-là que le prêtre avait préparé.

Sorts de *convocation d'alliés naturels*. Un druide peut spontanément jeter un sort de *convocation d'alliés naturels* à la place d'un sort de niveau au moins égal préparé à l'avance. L'énergie magique du sort choisi est transformée en sort de *convocation*, comme si c'était celui-là que le prêtre avait préparé.

ÉCRITS DE MAGIE DIVINE

Les sorts divins peuvent être couchés sur le papier et lus comme ceux de magie profane (voir *Écrits de magie profane*, ci-dessus). Tout personnage maîtrisant la compétence Art de la magie peut tenter de déchiffrer un écrit de magie divine. Par contre, les seuls personnages capables d'utiliser un parchemin de magie divine sont ceux qui peuvent normalement jeter le sort concerné sous cette forme (ce dernier doit donc faire partie de la liste de sorts auxquels ils ont droit).

NOUVEAUX SORTS DIVINS

Les pratiquants de la magie divine obtiennent de nouveaux sorts des deux manières suivantes :

En montant de niveau. Les personnages faisant appel à la magie divine se livrent à de nombreuses recherches entre deux aventures. Chaque fois qu'ils atteignent un niveau leur donnant accès à de nouveaux sorts, ils peuvent automatiquement les demander à leur dieu.

Recherche indépendante. Le personnage peut également effectuer ses propres recherches pour inventer ou retrouver un sort (la partie *Créer de nouveaux sorts*, dans le Chapitre 2 du *Guide du Maître*, détaille la procédure à suivre). Seul le concepteur d'un nouveau sort est capable de l'utiliser, à moins qu'il ne l'apprenne à d'autres. Certains partagent leur savoir avec le reste du clergé de leur dieu, mais ce n'est pas systématique. Le personnage peut écrire un parchemin magique (à condition qu'il ait le don Écriture de parchemins), à moins qu'il ne préfère composer un ouvrage similaire à un grimoire, dans lequel il compilerait tous les sorts qu'il a créés. Les autres pratiquants de la magie divine découvrant le sort sous forme écrite peuvent tenter de le lancer, à condition que leur niveau le leur permette et qu'ils appartiennent à la même classe que celui qui l'a rédigé. Avant cela, il leur faut toutefois déchiffrer le texte (voir *Écrits de magie profane*, ci-dessus).

LES POUVOIRS SPÉCIAUX

Méduses, dryades, harpies et autres créatures surnaturelles peuvent générer des effets magiques sans pour autant être des jeteurs de sorts. C'est également le cas des personnages se servant de baguettes, sceptres et autres objets magiques. Ces effets sont répartis en deux catégories : les pouvoirs magiques et les pouvoirs surnaturels. De plus, certaines créatures peuvent faire appel à des facultés qui n'ont rien de magiques, dénommées pouvoirs extraordinaires ou naturels.

Pouvoirs magiques. Le *charme-personne* d'une dryade et l'aptitude à la *téléportation suprême* d'un diable sont deux exemples de pouvoirs magiques. En temps normal, ils fonctionnent exactement comme le sort du même nom. Quelques-uns sont uniques, auquel cas ils sont détaillés dans la description de la créature.

Les pouvoirs magiques ne s'accompagnent d'aucune composante verbale, gestuelle ou matérielle, pas plus qu'ils ne nécessitent de focaliseur ou de sacrifice en PX. La créature y fait appel mentalement. Le port de l'armure n'interfère jamais avec leur bonne utilisation, même pour ceux qui reproduisent les effets de sorts à composante gestuelle. Sauf indication contraire, tous les pouvoirs magiques ont un temps d'incantation de 1 action simple. Ces différences exceptées, ils fonctionnent exactement comme le sort du même nom.

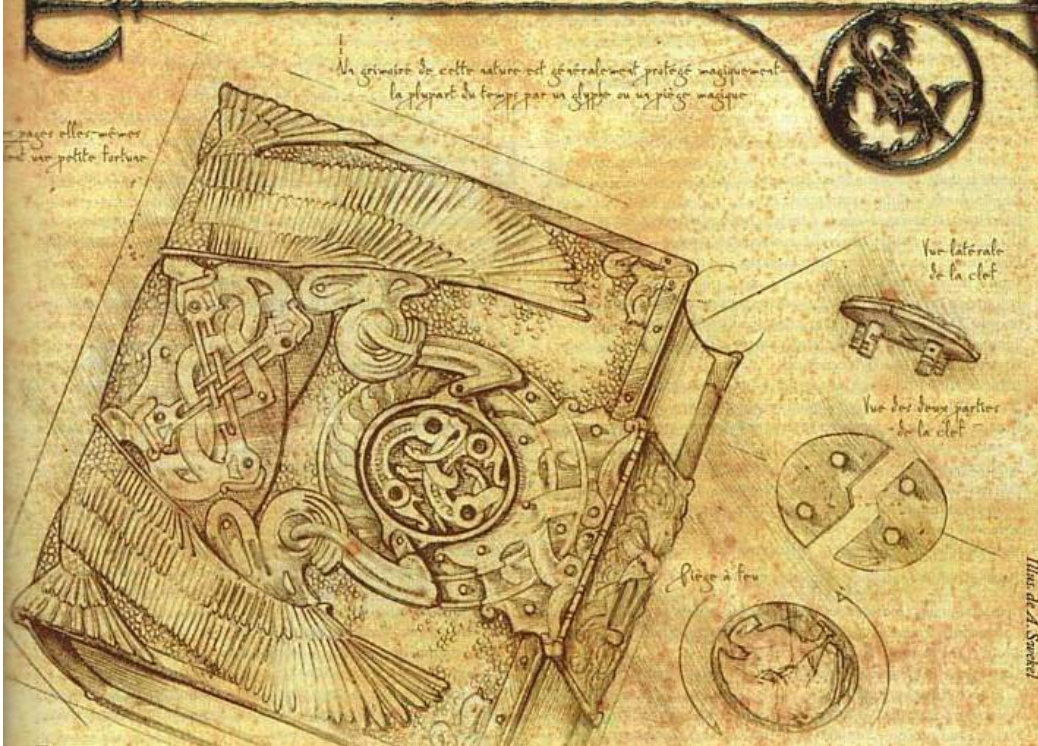
La résistance à la magie protège contre les pouvoirs magiques, qui peuvent être dissipés comme les sorts. Ils ne fonctionnent pas dans les lieux où la magie ne peut s'exprimer (comme l'endroit défendu par une *zone d'antimagie*). Ils ne peuvent servir à contrer d'autres sorts, et ne sauraient eux-mêmes être contrés.

Certains monstres sont en quelque sorte des ensorceleurs. Ils jettent des sorts comme ces derniers, en utilisant les composantes normales. Quelques créatures cumulent même pouvoirs magiques et sorts d'ensorceleur (c'est le cas de certains dragons).

Pouvoirs surnaturels. Le souffle d'un dragon, le regard pétrifiant d'une méduse, l'absorption d'énergie accompagnant les attaques d'un spectre et l'usage qu'un prêtre fait de l'énergie positive ou négative pour repousser ou contrôler les morts-vivants sont tous des pouvoirs surnaturels. Rien ne peut empêcher la créature possédant ces aptitudes de s'en servir (contrairement aux sorts) et elles n'entraînent généralement pas d'attaque d'opportunité, sauf indication contraire. La résistance à la magie ne protège pas contre les pouvoirs surnaturels, ils ne peuvent pas être contrés et même *dissipation de la magie* est inefficace. En revanche, ils ne fonctionnent pas dans les secteurs où la magie ne peut pas s'exprimer (*zone d'antimagie*).

Pouvoirs extraordinaires. L'aptitude d'esquive totale d'un roublard et la faculté de régénération d'un troll sont des pouvoirs extraordinaires. Rien ne peut empêcher la créature les possédant de s'en servir au combat et ils n'entraînent pas d'attaque d'opportunité, sauf indication contraire. Sorts ou effets contrant ou annulant la magie restent sans effet contre les pouvoirs extraordinaires, qui ne peuvent pas être dissipés et fonctionnent normalement au cœur d'une *zone d'antimagie*. Ils n'ont en fait rien de magique, même s'ils vont parfois à l'encontre des lois physiques.

Pouvoirs naturels. Cette catégorie regroupe tous les pouvoirs qui n'ont rien de magique, de surnaturel ou d'extraordinaire, comme l'aptitude à voler des oiseaux. Ce sont tous les pouvoirs qui ne sont ni extraordinaires, ni surnaturels, ni magiques.



Illus. de A. Swekel

FIG. A

Ce chapitre commence par donner la liste des sorts proposés à chaque classe de personnage, ainsi que celle qui accompagne chaque domaine de prêtre. Un sort suivi d'un (M) ou d'un (F) dénote la présence d'une composante matérielle ou d'un focaliseur qui n'apparaît normalement pas dans une bourse à composantes. Un (X) dénote un coût en PX dont doit s'acquitter le lanceur de sorts.

Le reste du chapitre décrit les sorts dans leur intégralité.

Chaînes de sorts. Certains sorts font référence à d'autres, dont ils découlent. Par exemple, *soins légers* est le sort sur lequel s'appuient tous les sorts de *soins*, alors qu'*allié majeur d'outreplan* et *allié suprême d'outreplan* découlent d'*allié d'outreplan*. Dans ce cas, le sort résultant n'est décrit que lorsqu'il change du sort de base. De même, les caractéristiques semblables à celles du sort de base ont été omises de son descriptif.

Dés de vie. Le terme « dés de vie » (ou DV) est synonyme de « niveaux de personnage » pour les cibles affectées par les sorts (en effet, nombre de créatures ne peuvent pas progresser dans une classe de personnage ; elles n'ont pas de niveau, mais des dés de vie, ou DV).

Niveau de lanceur de sorts. La puissance d'un sort dépend souvent du niveau de celui qui le jette. Sauf indication contraire, les créatures sans classe ont un niveau de lanceur de sorts égal à leur nombre de DV. Dans la description des sorts, le terme « niveau » désigne toujours le niveau de lanceur de sorts de celui qui le lance, et non le niveau de sort.

Effets magiques et états préjudiciables. Si un sort frappe un sujet de manière à ce qu'il soit soumis à plusieurs états préjudiciables (comme aveuglé, intangible, invisible ou étourdi), reportez-vous au glossaire. Pour de plus amples renseignements, reportez-vous également au Chapitre 8 du *Guide du Maître*.

Créatures et personnages. Les termes « créature » et « personnage » sont considérés comme synonymes dans la description des sorts.

SORTS DE BARDE

SORTS DE BARDE DU NIVEAU 0 (TOURS DE MAGIE)

Berceuse. Rend les sujets somnolents ; –5 aux tests de Détection et de Perception auditive, –2 aux jets de Volonté contre *sommeil*.

Convocation d'instrument. Convoque un instrument de musique au choix.

Détection de la magie. Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.

Hébétement. Fait perdre 1 action à un humanoïde de 4 DV ou moins.

Illumination. Éblouit 1 créature (–1 aux jets d'attaque).

Lecture de la magie. Permet de lire parchemins et livres de sorts.

Lumière. Fait briller un objet comme une torche.

Lumières dansantes. Crée torches ou autres lueurs.

Manipulation à distance. Télékinésie limitée (2,5 kg max.).

Message. Conversation chuchotée à distance.

Ouverture/fermeture. Ouvre ou ferme portes, fenêtres ou objets.

Prestidigitation. Tours de passe-passe.

Réparation. Répare sommairement un objet.

Repérage. Le PJ sait où se trouve le nord.

Résistance. Confère +1 aux jets de sauvegarde.

Son imaginaire. Sons illusoires.

SORTS DE BARDE DU 1ER NIVEAU

Alarme. Protège une zone pendant 2 heures/niv.

Alignement indétectable. Masque l'alignement pendant 24 heures.

Aura magique de Nystul. Altère l'aura magique d'un objet.
Bouche magique (M). Délivre un message quand on la déclenche.
Charme-personne. La cible devient l'ami du PJ.
Compréhension des langages. Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés.
Confusion mineure. Une créature est *confuse* pendant 1 round.
Convocation de monstres I. Appelle une créature extraplanaire luttant pour le PJ.
Corde animée. Une corde bouge sur ordre du PJ.
Déguisement. Modifie l'apparence du PJ.
Détection des passages secrets. Révèle les passages secrets à 18 m ou moins.
Dissimulation d'objet. Dissimule un objet à la scrutation.
Effacement. Efface un texte, même magique.
Feuille morte. Ralentit la chute.
Fou rire de Tasha. La cible perd ses actions pendant 1 round/niveau.
Frayeur. Une créature de 5 DV ou moins s'enfuit pendant 1d4 rounds.
Graisse. Rend glissant un objet ou une zone (3 m de côté).
Hypnose. Fascine 2d4 DV de créatures.
Identification (M). Révèle les propriétés d'un objet magique.
Image silencieuse. Crée une illusion visuelle mineure.
Regain d'assurance. Supprime la terreur ou donne +4 aux jets de sauvegarde contre celle-ci (1 sujet, +1 tous les 4 niveaux).
Repli expéditif. Augmente la vitesse de déplacement de 9 m.
Serviteur invisible. Force invisible obéissant au PJ.
Soins légers. Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).
Sommeil. Endort 4 DV de créatures.
Ventriloquie. Permet de parler à distance pendant 1 minute/niveau.

SORTS DE BARDE DU 2E NIVEAU

Apaisement des émotions. Calme les créatures agitées.
Cacophonie. Inflige 1d8 points de dégâts de son, étourdissement possible.
Cécité/surdité. Rend la cible aveugle ou sourde.
Convocation de monstres II. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
Détection de pensées. Permet « d'écouter » les pensées superficielles.
Détection faussée. Abuse les divinations lancées sur une créature ou un objet.
Discours captivant. Captive à 30 m (+3 m/niveau) à la ronde.
Don des langues. Permet de parler toutes les langues.
Effroi. Effraie les créatures ayant moins de 6 DV.
Flou. Chaque attaque a 20 % de chances de rater la cible.
Fracassement. Endommage objets ou créatures cristallines.
Grâce féline. Confère +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.
Hébétement de monstre. Une créature vivante de 6 DV ou moins perd sa prochaine action.
Héroïsme. Confère +2 aux jets d'attaque, jets de dégâts et tests de compétence.
Hypnose des animaux. Fascine 2d6 DV d'animaux.
Image imparfaite. Comme *image silencieuse*, plus sons limités.
Image miroir. Crée des doubles illusoires du PJ (1d4+1 tous les 3 niveaux, max. 8).
Immobilisation de personne. Immobilise un humanoïde pour 1 round/niveau.
Invisibilité. Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.
Localisation d'objet. Indique la direction de l'objet cherché.
Lueurs hypnotiques. Fascine (2d4 + niveau) DV de créatures.
Messager animal. Envoie un animal de taille TP en un lieu donné.
Modification d'apparence. Permet d'adopter la forme d'une créature.
Nuée grouillante. Convoque une nuée de chauves-souris, rats ou araignées.
Poussière scintillante. Aveugle, révèle la position des créatures invisibles.
Pyrotechnie. Transforme un feu en épaisse fumée ou en vive lumière.
Rage. Confère +2 en For et en Con, +1 aux jets de Vol, –2 à la CA.
Ralentissement du poison. Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.
Ruse du renard. Confère +4 en Int pendant 1 minute/niveau.
Silence. Étouffe tout bruit dans un rayon de 4,50 m.
Soins modérés. Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).
Splendeur de l'aigle. Confère +4 en Cha pendant 1 minute/niveau.
Suggestion. Force la cible à accomplir un acte décidé par le PJ.
Ténèbres. Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.
Vent de murmures. Transmet un court message à 1,5 kilomètre de distance/niveau.

SORTS DE BARDE DU 3E NIVEAU

Abri de Léomund. Crée un abri pour dix créatures.
Bagou. Confère +30 aux tests de Bluff ; résiste aux divinations censées détecter les mensonges.
Charme-monstre. Le monstre croit être l'allié du PJ.
Clairaudience/clairvoyance. Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 minute/niveau.
Clignotement. Le PJ apparaît et disparaît pendant 1 round/niveau.
Communication avec les animaux. Permet de communiquer avec les animaux.
Confusion. Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niveau.
Convocation de monstres III. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
Coursier fantôme. Crée un cheval magique pour 1 heure/niveau.
Délivrance des malédictions. Libère une personne ou un objet d'une malédiction.
Déplacement. Chaque attaque a 50 % de chances de rater la cible.
Désespoir foudroyant. Les sujets subissent –2 aux jets d'attaque, jets de dégâts, jets de sauvegarde et tests.
Détection de l'invisibilité. Révèle créatures et objets invisibles.
Dissipation de la magie. Annule sorts et effets magiques.
Espoir. Les sujets bénéficient de +2 aux jets d'attaque, jets de dégâts, jets de sauvegarde et tests.
État gazeux. Le sujet devient intangible et peut voler lentement.
Image accomplie. Comme *image silencieuse*, plus sons, odeurs et température.
Lenteur. 1 cible/niveau n'a droit qu'à une action/round, –1 à la CA, aux jets d'attaque et aux jets de Réflexes.
Lumière du jour. Vive lumière sur 18 m de rayon.
Manipulation des sons. Altère les sons ou en crée de nouveaux.
Mission. Assigne une tâche à une cible de 7 DV ou moins.
Page secrète. Modifie une page pour cacher son contenu.
Rapidité. Une créature/niveau se déplace plus rapidement, +1 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de Réflexes.
Sceau du serpent (M). Crée un symbole immobilisant le lecteur.
Scrutation (F). Permet d'espionner le sujet à distance.
Soins importants. Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).
Sommeil profond. Endort 10 DV de créatures.
Sphère d'invisibilité. Rend tout le monde invisible à 3 m à la ronde.
Terreur. Les sujets pris dans le cône fuient pendant 1 round/niveau.
Texte illusoire (M). Seul le sujet parvient à le déchiffrer.

SORTS DE BARDE DU 4E NIVEAU

Annulation d'enchantement. Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.
Communication avec les plantes. Permet de communiquer avec les plantes et les créatures végétales.
Convocation d'ombres. Reproduit les invocations de 3e niveau ou moins, 20 % sont réelles.
Convocation de monstres IV. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
Cri. Assourdit les victimes et leur inflige 5d6 points de dégâts de son.
Détection de la scrutation. Détecte l'espionnage magique.
Domination. Permet de contrôler un humanoïde par télépathie.
Immobilisation de monstre. Immobilise n'importe quelle créature.
Invisibilité suprême. Comme *invisibilité*, mais continue quand le sujet attaque.
Liberté de mouvement. La cible bouge normalement malgré les entraves.
Localisation de créature. Indique la direction d'une créature connue.
Lueur d'arc-en-ciel. Fascine jusqu'à 24 DV de créatures.
Modification de mémoire. Change 5 minutes de souvenirs de la cible.
Mythes et légendes(F, M). Révèle l'histoire d'un lieu, individu ou objet.
Neutralisation du poison. Rend le poison inoffensif.
Porte dimensionnelle. Téléporte le PJ sur une courte distance.
Refuge de Léomund. Crée une solide maisonnette.
Répulsif. Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.
Soins intensifs. Rend 4d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +20).

Terrain hallucinatoire. Transforme un type de terrain en un autre (champ en forêt, etc.).
Zone de silence. Empêche les espions d'entendre des conversations.

SORTS DE BARDE DU 5E NIVEAU

Brume mentale. Malus de –10 aux jets de Sagesse et de Volonté.
Cauchemar. Envoie des visions causant fatigue et perte de 1d10 pv.
Chant de discorde. Force les cibles à s'entretuer.
Convocation de monstres V. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
Dissipation suprême. Comme *dissipation de la magie*, mais jusqu'à +20.
Double illusoire. Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.
Faux-semblant. Modifie l'aspect de 1 personne tous les 2 niveaux.
Héroïsme. Confère +4 aux jets d'attaque, jets de dégâts et tests de compétence ; immunité contre la terreur ; pv temporaires.
Image prédéterminée. Comme *image accomplie*, mais sans concentration.
Leurre (M). Illusion abusant la scrutation magique.
Magie des ombres. Reproduit les évocations de 4e niveau ou moins ; 20 % sont réelles.
Mirage. Comme *terrain hallucinatoire*, plus structures artificielles.
Soins légers de groupe. Rend 1d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.
Songe. Envoie un message à un dormeur.
Suggestion de groupe. Comme *suggestion*, mais 1 cible/niveau.
Traversée des ombres. Permet de voyager plus rapidement.

SORTS DE BARDE DU 6E NIVEAU

Analyse d'enchantement (F). Révèle les aspects magiques de la cible.
Animation d'objets. Les objets attaquent les adversaires du PJ.
Charme-monstre. Comme *charme-monstre*, mais sur 9 m de rayon.
Convocation de monstres VI. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
Cri suprême. Cri dévastateur infligeant 10d6 points de dégâts de son ; étourdit les créatures, abîme les objets.
Danse irrésistible d'Otto. Force le sujet à danser.
Festin des héros. Nourriture pour 1 créature/niveau ; soigne et confère des bonus au combat.
Grâce féline de groupe. Comme *grâce féline*, mais affecte 1 sujet/niveau.
Image permanente. Comprend aspects visuels, sonores et olfactifs.
Image programmée (M). Comme *image accomplie*, mais déclenchée par condition.
Mauvais œil. Cible paniquée, fiévreuse et comateuse.
Orientation. Indique comment se rendre à l'endroit choisi.
Projection d'image. Double illusoire pouvant parler et lancer des sorts.
Quête. Comme *mission*, mais affecte n'importe quelle créature.
Résonance. Inflige 2d10 points de dégâts/round aux constructions.
Ruse du renard. Comme *ruse du renard*, mais affecte 1 sujet/niveau.
Scrutation suprême. Comme *scrutation*, mais plus rapidement et plus longtemps.
Soins modérés de groupe. Rend 2d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.
Splendeur de l'aigle de groupe. Comme *splendeur de l'aigle*, mais affecte 1 sujet/niveau.
Voile. Change l'aspect d'un groupe de créatures.

SORTS DE DRUIDE

SORTS DE DRUIDE DU NIVEAU 0 (ORAISONS)

Assistance divine. +1 à un jet d'attaque, jet de sauvegarde ou test de compétence.
Création d'eau. Crée 8 litres d'eau pure/niveau.
Détection de la magie. Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.
Détection du poison. Détecte le poison chez 1 créature ou 1 objet.
Illumination. Éblouit la cible (–1 aux jets d'attaque).
Lecture de la magie. Permet de lire parchemins et livres de sorts.
Lumière. Fait briller un objet comme une torche.
Purification de nourriture et d'eau. Purifie 30 dm³/niveau de nourriture et d'eau.
Réparation. Répare sommairement un objet.
Repérage. Le PJ sait où se trouve le nord.
Résistance. Confère +1 aux jets de sauvegarde.
Soins superficiels. Rend 1 pv à la cible.
Stimulant. Confère 1 pv temporaire à la cible.

SORTS DE DRUIDE DU 1ER NIVEAU

Apaisement des animaux. Calme (2d4 + niveau) DV d'animaux.
Baie nourricière. 2d4 baies rendant chacune 1 pv (max. 8 pv/24 heures).
Brume de dissimulation. Le PJ est entouré de brouillard.
Charme-animal. Un animal devient l'ami du PJ.
Communication avec les animaux. Permet de communiquer avec les animaux.
Convocation d'alliés naturels I. Appelle une créature luttant pour le PJ.
Détection de la faune ou de la flore. Détecte espèces de plantes ou d'animaux.
Détection des collets et des fosses. Détecte pièges naturels ou primitifs.
Enchevêtrement. La végétation immobilise tout dans un rayon de 12 m.
Endurance aux énergies destructives. Protège des environnements chauds ou froids.
Flammes. 1d points de dégâts, +1/niveau, contact ou lancer.
Gourdin magique. Transforme gourdin ou bâton en arme +1 (1d10 points de dégâts) pendant 1 minute/niveau.
Grand pas. Augmente la vitesse de déplacement du PJ de 3 m.
Invisibilité pour les animaux. Les animaux ne voient pas 1 sujet/niveau.
Lueur féerique. Illumine le sujet (annule *flou*, camouflage, etc.).
Morsure magique. Une arme naturelle du sujet gagne +1 aux jets d'attaque et de dégâts.
Passage sans traces. Les sujets (1/niveau) ne laissent pas de traces.
Pierre magique. 3 projectiles gagnent +1 aux jets d'attaque, infligent 1d6+1 points de dégâts.
Saut. Confère un bonus aux tests de Saut.
Soins légers. Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).

SORTS DE DRUIDE DU 2E NIVEAU

Bourrasque. Emporte ou renverse les créatures de taille modeste.
Convocation d'alliés naturels II. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
Distorsion du bois. Tord le bois (manche d'arme, planche, porte, etc.).
Endurance de l'ours. Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.
Façonnage du bois. Permet de modeler le bois.
Force de taureau. Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau.
Forme d'arbre. Transforme le PJ en arbre pendant 1 heure/niveau.
Grâce féline. Confère +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.
Hypnose des animaux. Fascine 2d6 DV d'animaux.
Immobilisation d'animal. Immobilise un animal pour 1 round/niveau.
Lame de feu. Attaque de contact infligeant 1d8 points de dégâts, +1/2 niveaux.
Messager animal. Envoie un animal de taille TP en un lieu donné.
Métal brûlant. Chauffe le métal et inflige des dégâts à qui le touche.
Métal gelé. Gèle le métal et inflige des dégâts à qui le touche.
Nappe de brouillard. Brume gênant la visibilité.
Nuée grouillante. Convoque une nuée de chauves-souris, rats ou araignées.
Pattes d'araignée. Permet de grimper aux murs.
Peau d'écorce. Confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus).
Piège à feu (M). L'objet piégé inflige 1d4 points de dégâts, +1/niveau.
Ralentissement du poison. Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.
Ramollissement de la terre et de la pierre. Transforme la pierre en argile et la terre en sable ou en boue.
Rapetissement d'animal. Réduit la taille d'un animal consentant.
Résistance aux énergies destructives. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.
Restauration partielle. Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.
Sagesse du hibou. Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.
Sphère de feu. Roule au sol, 2d6 points de dégâts, dure 1 round/niveau.

SORTS DE DRUIDE DU 3E NIVEAU

Appel de la foudre. Appelle la foudre (3d6 points de dégâts par éclair).
Collet. Crée un piège magique tout simple.

Communication avec les plantes. Permet de communiquer avec les plantes et les créatures végétales.
Contagion. Infecte la cible.
Convocation d'alliés naturels III. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
Croissance d'épines. 1d4 points de dégâts, *lenteur* possible.
Croissance végétale. Fait pousser la végétation, améliore son rendement.
Domination d'animal. L'animal obéit aux ordres télépathiques du PJ.
Empoisonnement. Le sujet perd 1d10 points de Con, idem 1 minute plus tard.
Extinction des feux. Éteint les feux non magiques ou un objet magique.
Façonnage de la pierre. Permet de modeler la pierre.
Fusion dans la pierre. Permet d'entrer dans la pierre.
Guérison des maladies. Guérit tous les maux du sujet.
Lumière du jour. Vive lumière sur 18 m de rayon.
Morsure magique suprême. Une arme naturelle du sujet gagne +1 à l'attaque et aux dégâts/3 niveaux (max. +5).
Mur de vent. Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.
Neutralisation du poison. Rend le poison inoffensif.
Protection contre les énergies destructives. Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.
Rabougrissement des plantes. Réduit la taille des plantes ou empêche leur croissance.
Respiration aquatique. Permet de respirer sous l'eau.
Soins modérés. Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).
Tempête de neige. Réduit la visibilité et gêne les déplacements.

SORTS DE DRUIDE DU 4E NIVEAU

Colonne de feu. Feu divin (1d6 points de dégâts/niveau.).
Contrôle de l'eau. Abaisse ou élève le niveau de l'eau.
Convocation d'alliés naturels IV. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
Coquille antiplantes. Empêche les plantes animées d'approcher.
Dissipation de la magie. Annule sorts et effets magiques.
Empire végétal. Influence les actions d'une ou plusieurs créatures végétales.
Flétrissement végétal. Flétrit une plante ou inflige 1d6 points de dégâts/niveau à une créature végétale.
Liberté de mouvement. La cible bouge normalement malgré les entraves.
Marche dans les airs. Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme.
Pierres acérées. 1d8 points de dégâts, *lenteur* possible.
Réincarnation. Ramène le sujet à la vie, mais dans un autre corps.
Répulsif. Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.
Rouille. Fait rouiller le métal d'un simple contact.
Scrutation (F). Permet d'espionner le sujet à distance.
Soins importants. Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).
Tempête de grêle. 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.
Vermine géante. Transforme les mille-pattes, scorpions et araignées en vermine géante.

SORTS DE DRUIDE DU 5E NIVEAU

Appel de la tempête. Comme *appel de la foudre*, mais 5d6 points de dégâts par éclair.
Communion avec la nature. Permet de connaître les environs (1,5 km/niveau).
Contrôle des vents. Modifie la direction et la force du vent.
Convocation d'alliés naturels V. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
Croissance animale. Double la taille et les DV de 1 animal/2 niveaux.
Éveil (X). Rend un animal ou un arbre intelligent.
Fléau d'insectes. Nuée de criquets attaquant des créatures.
Métamorphose funeste. Transforme le sujet en animal inoffensif.
Mur d'épines. Épines blessant quiconque tente de passer.
Mur de feu. 2d4 points de dégâts à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m ; 2d6 points de dégâts, +1/niveau, en cas de traversée.
Peau de pierre (M). Ignore 10 points de dégâts par attaque.
Pénitence. Permet au sujet d'expier ses fautes.
Protection contre la mort. Confère une immunité contre les sorts de mort et les effets d'énergie négative.
Sanctification (M). Rend un site sacré.
Sanctification maléfique (M). Rend un site maudit.
Soins intensifs. Rend 4d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +20).
Transmutation de la boue en pierre. Affecte 2 cubes de 3 m d'arête par niveau.
Transmutation de la pierre en boue. Affecte 2 cubes de 3 m d'arête par niveau.
Voyage par les arbres. Le PJ entre dans un arbre et ressort par un autre.

SORTS DE DRUIDE DU 6E NIVEAU

Bâton à sort. Permet de stocker un sort dans un bâton.
Bois de fer. Rend le bois aussi dur que le fer.
Chêne animé. Transforme un chêne en sylvanien.
Convocation d'alliés naturels VI. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
Coquille antivie. Tient les créatures vivantes à distance (3 m).
Dissipation suprême. Comme *dissipation de la magie*, mais jusqu'à +20.
Éloignement du bois. Repousse les objets en bois.
Endurance de l'ours de groupe. Comme *endurance de l'ours*, mais affecte 1 sujet/niveau.
Force de taureau de groupe. Comme *force de taureau*, mais affecte 1 sujet/niveau.
Germes de feu. Glands et baies deviennent des projectiles ou des bombes.
Glissement de terrain. Fait apparaître tranchées ou collines.
Grâce féline de groupe. Comme *grâce féline*, mais affecte 1 sujet/niveau.
Mur de pierre. Crée un mur qui peut être façonné.
Orientation. Indique comment se rendre à l'endroit choisi.
Pierres commères. Permet de communiquer avec la pierre.
Sagesse du hibou de groupe. Comme *sagesse du hibou*, mais affecte 1 sujet/niveau.
Soins légers de groupe. Rend 1d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.
Voie végétale. Le PJ entre dans une plante et ressort par une autre.

SORTS DE DRUIDE DU 7E NIVEAU

Animation des plantes. Une ou plusieurs plantes s'animent et attaquent les adversaires du PJ.
Bâton sylvanien. Transforme le bâton du PJ en sylvanien.
Contrôle du climat. Modifie le climat local.
Convocation d'alliés naturels VII. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
Guérison suprême. Soigne 10 points de dégâts/niveau, les maladies et les troubles mentaux.
Mort rampante. Nuée de mille-pattes tuant tout sur leur passage.
Rayon de soleil. Aveugle et inflige 4d6 points de dégâts.
Scrutation suprême. Comme *scrutation*, mais plus rapidement et plus longtemps.
Soins modérés de groupe. Rend 2d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.
Tempête de feu. Inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.
Transmutation du métal en bois. Affecte tout métal à moins de 12 m.
Vent divin. Transforme les cibles en vapeur et les emporte rapidement.
Vision lucide (M). Permet de voir les choses telles qu'elles sont.

SORTS DE DRUIDE DU 8E NIVEAU

Contrôle des plantes. Permet de contrôler une ou plusieurs créatures végétales.
Convocation d'alliés naturels VIII. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
Cyclone. Inflige des dégâts et peut soulever les petites créatures.
Doigt de mort. Tue la cible.
Éloignement du métal et de la pierre. Repousse le métal et la pierre.
Explosion de lumière. Aveugle à moins de 3 m, 6d6 points de dégâts.
Inversion de la gravité. Objets et créatures tombent vers le haut.
Métamorphose animale. 1 allié/niveau se transforme en animal choisi.
Mot de rappel. Téléporte le PJ à un endroit choisi à l'avance.
Tremblement de terre. Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niv.

SORTS DE DRUIDE DU 9E NIVEAU

Attirance (M). Objet ou lieu attire certaines créatures.
Aversion. Objet ou lieu repousse certaines créatures.
Changement de forme (F). Le PJ peut se transformer à l'envi (1 fois/round).
Convocation d'alliés naturels IX. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.

Grand tertre. Appelle 1d4+2 tertres errants luttant pour le PJ.
Nuée d'élémentaires. Appelle plusieurs élémentaires.
Prémonition. « Sixième sens » avertissant le PJ en cas de danger.
Régénération. Fait repousser les membres tranchés, rend 4d8 points de vie, +1/niveau (max. +35).
Soins intensifs de groupe. Rend 4d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.
Tempête vengeresse. Tempête mêlant acide, éclairs et grêlons.

SORTS D'ENSORCELEUR OU DE MAGICIEN

SORTS D'ENSORCELEUR OU DE MAGICIEN DU NIVEAU 0 (TOURS DE MAGIE)

Abjur **Résistance.** Confère +1 aux jets de sauvegarde.
Div **Détection de la magie.** Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.
Détection du poison. Détecte le poison chez 1 créature ou 1 petit objet.
Lecture de la magie. Permet de lire parchemins et livres de sorts.
Ench **Hébétement.** Fait perdre 1 action à un humanoïde de 4 DV ou moins.
Évoc **Illumination.** Éblouit la cible (–1 aux jets d'attaque).
Lumière. Fait briller un objet comme une torche.
Lumières dansantes. Crée torches ou autres lueurs.
Rayon de givre. Rayon infligeant 1d3 points de dégâts.
Illu **Son imaginaire.** Sons illusoires.
Invoc **Aspersion acide.** Orbe infligeant 1d3 points de dégâts d'acide.
Nécro **Destruction de mort-vivant.** 1d6 points de dégâts à un mort-vivant.
Fatigue. Attaque de contact fatiguant la cible.
Trans **Manipulation à distance.** Télékinésie limitée (2,5 kg max.).
Message. Conversation à distance.
Ouverture/fermeture. Ouvre ou ferme portes, fenêtres ou objets.
Réparation. Répare sommairement un objet.
Univ **Prestidigitation.** Tours de passe-passe.
Signature magique. Inscrit la rune personnelle du PJ (visible ou non).

SORTS D'ENSORCELEUR / MAGICIEN DU 1ER NIVEAU

Abjur **Alarme.** Protège une zone pendant 2 heures/niveau.
Bouclier. Disque invisible conférant +4 à la CA et protégeant des projectiles magiques.
Endurance aux énergies destructives. Protège des environnements chauds ou froids.
Protection contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
Verrouillage. Bloque une porte.
Div **Compréhension des langages.** Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés.
Coup au but. Confère un bonus de +20 au prochain jet d'attaque.
Détection des morts-vivants. Révèle les morts-vivants à 18 m ou moins.
Détection des passages secrets. Révèle les passages secrets à 18 m ou moins.
Identification (M). Révèle les propriétés d'un objet magique.
Ench **Charme-personne.** La cible devient l'ami du PJ.
Hypnose. Fascine 2d4 DV de créatures.
Sommeil. Endort 4 DV de créatures.
Évoc **Décharge électrique.** 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau (max. 5d6).
Disque flottant de Tenser. Disque horizontal de 90 cm de diamètre portant 50 kg/niveau.
Mains brûlantes. 1d4 points de dégâts de feu /niveau (max. 5d4).
Projectile magique. 1d4+1 points de dégâts, 1 projectile tous les 2 niveaux au-delà du niveau 1 (max. 5).
Illu **Aura magique de Nystul.** Crée une fausse aura magique.
Couleurs dansantes. Assomme, aveugle et/ou étourdit 1d6 créatures.
Déguisement. Modifie l'apparence du PJ.
Image silencieuse. Illusion visuelle mineure.
Ventriloquie. Permet de parler à distance pendant 1 minute/niveau.
Invoc **Armure de mage.** Confère un bonus d'armure de +4.
Brume de dissimulation. Le PJ est entouré de brouillard.
Convocation de monstres I. Appelle une créature extraplanaire luttant pour le PJ.
Graisse. Rend glissant un objet ou une zone (3 m de côté).
Monture. Appelle un cheval pendant 2 heures/niveau.
Serviteur invisible. Force invisible obéissant au PJ.
Nécro **Contact glacial.** 1 attaque/niveau ; 1d6 points de dégâts, perte de 1 point de Force possible.
Frayeur. Une créature à 5 DV ou moins fuit pendant 1d4 rounds.
Rayon affaiblissant. La cible perd 1d6 points de For, +1/2 niveaux.
Trans **Agrandissement.** Double la taille d'un humanoïde.
Arme magique. Confère un bonus de +1 à une arme.
Corde animée. Une corde bouge sur ordre du PJ.
Effacement. Efface un texte, même magique.
Feuille morte. Ralentit la chute.
Rapetissement. Réduit la taille d'un humanoïde de moitié.
Repli expéditif. Augmente la vitesse de déplacement de 9 m.
Saut. Confère un bonus aux tests de Saut.

SORTS D'ENSORCELEUR / MAGICIEN DU 2E NIVEAU

Abjur **Dissimulation d'objet.** Dissimule un objet à la scrutation.
Protection contre les projectiles. Immunise contre la plupart des attaques à distance.
Résistance aux énergies destructives. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.
Verrou du mage (M). Ferme une serrure (porte, coffre) par magie.
Div **Détection de l'invisibilité.** Révèle créatures et objets invisibles.
Détection de pensées. Permet « d'écouter » les pensées superficielles.
Localisation d'objet. Indique la direction de l'objet cherché.
Ench **Fou rire de Tasha.** La cible perd ses actions pendant 1 round/niveau.
Hébétement de monstre. Une créature vivante de 6 DV ou moins perd sa prochaine action.
Idiotie. Le sujet perd 1d6 points d'Int, de Sag et de Cha.
Évoc **Bourrasque.** Emporte ou renverse les créatures de taille modeste.
Flamme éternelle (M). Torche permanente ne dégageant aucune chaleur.
Fracassement. Endommage objets ou créatures cristallines.
Rayon ardent. Attaque à distance infligeant 4d6 points de dégâts de feu, +1 rayon/4 niveaux (max. 3).
Sphère de feu. Roule au sol, 2d6 points de dégâts, dure 1 round/niveau.
Ténèbres. Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.
Illu **Bouche magique (M).** Délivre un message quand on la déclenche.
Détection faussée. Abuse les divinations lancées sur la cible (créature ou objet).
Flou. Chaque attaque a 20 % de chances de rater la cible.
Image imparfaite. Comme *image silencieuse*, plus sons limités.
Image miroir. Crée des doubles illusoires du PJ (1d4+1/3 niveaux, max. 8).
Invisibilité. Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.
Lueurs hypnotiques. Fascine (2d4 + niveau) DV de créatures.
Piège de Léomund (M). Confère l'impression qu'un objet est piégé.

Invoc **Convocation de monstres II.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
Flèche acide de Melf. Attaque de contact à distance ; 2d4 points de dégâts pendant 1 round + 1 round/3 niveaux.
Nappe de brouillard. Brume gênant la visibilité.
Nuée grouillante. Convoque une nuée de chauves-souris, rats ou araignées.
Poussière scintillante. Aveugle, révèle la position des créatures invisibles.
Toile d'araignée. Toiles gluantes dans un rayon de 6 m.
Nécro **Baiser de la goule.** Paralyse la cible et lui fait dégager une odeur répugnante qui le rend nauséeux.
Cécité/surdité. Rend la cible aveugle ou sourde.
Contrôle des morts-vivants. Les morts-vivants obéissent au PJ.
Effroi. Panique les créatures ayant moins de 6 DV.
Main spectrale. Main désincarnée portant des attaques de contact.
Simulacre de vie. Confère 1d10 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).
Trans **Corde enchantée.** 8 créatures peuvent se cacher dans un espace extradimensionnel.
Déblocage. Ouvre les portes fermées, même par magie.
Endurance. Confère 1d4+1 pts de Constitution pendant 1 h/niv.
Endurance de l'ours. Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.
Force de taureau. Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau.
Grâce féline. Confère +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.
Lévitation. La cible monte ou descend au gré du PJ.
Modification d'apparence. Permet d'adopter la forme d'une créature.
Pattes d'araignée. Permet de grimper aux murs.
Pyrotechnie. Transforme un feu en fumée étouffante ou en lumière aveuglante.
Ruse du renard. Confère +4 en Int pendant 1 minute/niveau.
Sagesse du hibou. Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.
Splendeur de l'aigle. Confère +4 en Cha pendant 1 minute/ niveau.
Vent de murmures. Transmet un court message à 1,5 km de distance/niv.
Vision dans le noir. Permet de voir à 18 m sans la moindre luminosité.

SORTS D'ENSORCELEUR / MAGICIEN DU 3E NIVEAU

Abjur **Antidétection (M).** Protège contre la scrutation et les divinations.
Cercle magique contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal. Comme *protection*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.
Dissipation de la magie. Annule sorts et effets magiques.
Protection contre les énergies destructives. Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.
Runes explosives. 6d6 points de dégâts à qui les lit.
Div **Clairaudience/clairvoyance.** Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 minute/niveau.
Don des langues. Permet de parler toutes les langues.
Vision magique. Le PJ voit les auras magiques.
Ench **Héroïsme.** Confère +2 aux jets d'attaque, jets de dégâts et tests de compétence.
Immobilisation de personne. Immobilise un humanoïde pendant 1 round/niveau.
Rage. Confère +2 en For et en Con, +1 aux jets de Vol, –2 à la CA.
Sommeil profond. Endort 10 DV de créatures.
Suggestion. Force la cible à accomplir un acte décidé par le PJ.
Évoc **Abri de Léomund.** Crée un abri pour 10 créatures.
Boule de feu. 1d6 points de dégâts de feu/niveau, 6 m de rayon.
Éclair. 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau.
Lumière du jour. Vive lumière sur 18 m de rayon.
Mur de vent. Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.
Illu **Déplacement.** Chaque attaque a 50 % de chances de rater la cible.
Image accomplie. Comme *image silencieuse*, plus sons, odeurs et température.
Sphère d'invisibilité. Rend tout le monde invisible à 3 m à la ronde.
Texte illusoire (M). Seul le sujet parvient à le déchiffrer.
Invoc **Convocation de monstres III.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
Coursier fantôme. Crée un cheval magique pour 1 heure/niveau.
Flèches enflammées. Les flèches infligent 1d6 points de dégâts de feu.
Nuage nauséabond. Vapeurs nocives, 1 round/niveau.
Sceau du serpent (M). Crée un symbole immobilisant le lecteur.
Tempête de neige. Réduit la visibilité et gêne les déplacements.
Nécro **Baiser du vampire.** 1d6 points de dégâts/2 niveaux, récupérés sous forme de pv par le PJ.
Immobilisation de morts-vivants. Stoppe les morts-vivants pendant 1 round/niveau.
Préservation des morts. Préserve un cadavre.
Rayon d'épuisement. Un rayon épuise la cible.
Trans **Affûtage.** Double la zone de critique possible d'une arme.
Arme magique suprême. Confère un bonus de +1/4 niveaux à une arme (max. +5).
Clignotement. Le PJ apparaît et disparaît pendant 1 round/niveau.
État gazeux. Le sujet devient intangible et peut voler lentement.
Lenteur. 1 cible/niveau n'a droit qu'à une action partielle/round, –1 à la CA et aux jets d'attaque, de dégâts et de Réflexes.
Page secrète. Modifie une page pour cacher son contenu.
Rapidité. Une créature/niveau se déplace plus rapidement, +1 aux jets d'attaque, à la CA et aux jets de Réflexes.
Réduction d'objet. Réduit un objet (1/16e de sa taille initiale).
Respiration aquatique. Permet de respirer sous l'eau.
Vol. Le sujet vole à la vitesse de 18m/round.

SORTS D'ENSORCELEUR / MAGICIEN DU 4E NIVEAU

Abjur **Ancre dimensionnelle.** Empêche tout déplacement extradimensionnel.
Délivrance des malédictions. Libère des malédictions.
Globe d'invulnérabilité partielle. Bloque les sorts de 3e niveau ou moins.
Peau de pierre (M). Ignore 10 points de dégâts par attaque.
Piège à feu (M). L'objet piégé inflige 1d4 points de dégâts, +1/niveau.
Div **Détection de la scrutation.** Détecte l'espionnage magique.
Localisation de créature. Indique la direction d'une créature connue.
Œil du mage. Œil invisible avançant de 9 m/round.
Scrutation (F). Permet d'espionner le sujet à distance.
Ench **Charme-monstre.** Le monstre croit être l'allié du PJ.
Confusion. Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niv.
Désespoir foudroyant. Les sujets subissent –2 aux jets d'attaque, jets de dégâts, jets de sauvegarde et tests.
Mission. Assigne une tâche à une cible de 7 DV ou moins.
Évoc **Bouclier de feu.** Brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid.
Cri. Assourdit les victimes et leur inflige 5d6 points de dégâts de son.
Mur de feu. 2d4 points de dégâts de feu à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m, 2d6, +1/niveau, en cas de traversée.
Mur de glace. Mur plan ayant 15 points de résistance, +1/niveau, ou hémisphère permettant d'emprisonner des créatures.
Sphère d'isolement d'Otiluke. Globe de force emprisonne ou protège le sujet.
Tempête de grêle. 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.

Illu **Assassin imaginaire.** Illusion tuant la cible ou lui infligeant 3d6 points de dégâts.
Convocation d'ombres. Reproduit les invocations de 3e niveau ou moins ; 20 % sont réelles.
Invisibilité suprême. Comme *invisibilité*, mais continue quand le sujet attaque.
Lueur d'arc-en-ciel. Fascine jusqu'à 24 DV de créatures.
Mur illusoire. Mur, plancher ou plafond illusoire.
Terrain hallucinatoire. Transforme un type de terrain en un autre (champ en forêt, etc.).
Invoc **Brouillard dense.** Réduit la visibilité et gêne les déplacements.
Convocation de monstres IV. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
Création mineure. Crée un objet en tissu ou en bois.
Porte dimensionnelle. Téléporte le PJ sur une courte distance.
Refuge de Léomund. Crée une solide maisonnette.
Tentacules noirs d'Evard. Tentacules attaquant les créatures un rayon de 4,50 m.
Nécro **Animation des morts (M).** Crée squelettes et zombis morts-vivants.
Contagion. Infecte la cible.
Énergie négative. La cible gagne 1d4 niveaux. négatifs.
Malédiction. –6 à une caractéristique, –4 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence, ou 50 % de chances de perdre chaque action
Terreur. Les sujets fuient pendant 1 round/niveau.
Trans **Agrandissement de groupe.** Agrandit plusieurs créatures.
Façonnage de la pierre. Permet de modeler la pierre.
Mémorisation de Rary (F). Permet de préparer des sorts supplémentaires ou d'en récupérer un que l'on vient de lancer. *Magiciens uniquement.*
Métamorphose. Change la forme du sujet.
Rapetissement de groupe. Réduit la taille de plusieurs créatures.

SORTS D'ENSORCELEUR / MAGICIEN DU 5E NIVEAU

Abjur **Annulation d'enchantement.** Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.
Renvoi. Force une créature à repartir dans son plan d'origine.
Sanctuaire de Mordenkainen. Empêche quiconque d'observer ou de scruter une zone pendant 24 heures.
Div **Contact avec les plans.** Permet d'interroger une entité extraplanaire.
Lien télépathique de Rary. Permet de communiquer mentalement.
Œil indiscret. 1d4 yeux flottants, +1/niveau, servant d'éclaireurs.
Ench **Brume mentale.** Malus de –10 aux tests de Sagesse et jets de Volonté.
Débilité. L'Int et le Cha de la cible tombe à 1.
Domination. Permet de contrôler un humanoïde par télépathie.
Immobilisation de monstre. Immobilise n'importe quelle créature.
Symbole de sommeil (M). La rune plonge les créatures proches dans un sommeil catatonique.
Évoc **Communication à distance.** Transmet un court message n'importe où.
Cône de froid. 1d6 points de dégâts de froid/niveau.
Main interposée de Bigby. Abri contre un adversaire.
Mur de force. Mur immunisé contre les dégâts.
Illu **Cauchemar.** Envoie des visions causant fatigue et perte de 1d10 pv.
Faux-semblant. Modifie l'aspect de 1 personne tous les 2 niveaux.
Image prédéterminée. Comme *image accomplie*, mais sans concentration.
Leurre (M). Illusion abusant la scrutation magique.
Magie des ombres. Reproduit les évocations de 4e niveau ou moins ; 20 % sont réelles.
Mirage. Comme *terrain hallucinatoire*, plus structures artificielles.
Songe. Envoie un message à un dormeur.
Invoc **Brume mortelle.** Tue les créatures de 3 DV ou moins ; celles de 4–6 DV meurent en cas de jet de sauvegarde raté ; celles de 6 DV ou plus subissent un affaiblissement temporaire de Con.
Chien de garde de Mordenkainen. Chien spectral capable de combattre.
Coffre secret de Léomund (F). Coffre caché dans le plan Éthéré.
Contrat. Force un élémentaire ou un Extérieur de 6 DV ou moins à accomplir une tâche pour le PJ.
Convocation de monstres V. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
Création majeure. Comme *création mineure*, plus pierre et métal.
Mur de pierre. Crée un mur qui peut être façonné.
Téléportation. Transporte instantanément le PJ jusqu'à 150 km/niveau.
Nécro **Possession (F).** Permet de s'emparer du corps d'un autre.
Flétrissement végétal. Flétrit une plante ou inflige 1d6 points de dégâts/niveau à une créature végétale.
Symbole de douleur (M). La rune inflige de terribles douleurs.
Vagues de fatigue. Plusieurs cibles sont fatiguées.
Trans **Croissance animale.** Double la taille de 1 animal/2 niveaux.
Fabrication. Transforme les matières premières en produit fini.
Métamorphose funeste. Transforme le sujet en animal inoffensif.
Passe-muraille. Permet de se tailler un chemin au travers du bois ou de la pierre.
Télékinésie. Permet de déplacre des objets, d'atatquer des créatures, de lancer des objets..
Transmutation de la boue en pierre. Affecte 2 cubes de 3 m d'arête/niveau.
Transmutation de la pierre en boue. Affecte 2 cubes de 3 m d'arête/niveau.
Vol supérieur. Le PJ vole à 12 m/round et fait du « footing » sur de longues distances.
Univ **Permanence (X).** Rend certains sorts permanents ; coûte des PX.

SORTS D'ENSORCELEUR / MAGICIEN DU 6E NIVEAU

Abjur **Champ de force.** Nul ne peut approcher du PJ.
Défense magique. Plusieurs effets magiques protègent une zone.
Dissipation suprême. Comme *dissipation de la magie*, mais jusqu'à +20.
Globe d'invulnérabilité renforcée. Comme *globe d'invulnérabilité partielle*, mais bloque aussi les sorts du 4e niveau.
Zone d'antimagie. Réprime toute magie à moins de 3 m.
Div **Analyse d'enchantement (F).** Révèle les propriétés magiques.
Mythes et légendes (F, M). Révèle l'histoire d'un lieu, individu ou objet.
Vision lucide (M). Permet de voir les choses telles qu'elles sont.
Ench **Héroïsme suprême.** Confère un bonus de +4 aux jets d'attaque, jets de dégâts et tests de compétence ; immunité contre la terreur ; pv temporaires.
Quête. Comme *mission*, mais affecte n'importe quelle créature.
Suggestion de groupe. Comme *suggestion*, mais 1 cible/niveau.
Symbole de persuasion (M). La rune charme les créatures proches.
Évoc **Éclair multiple.** 1d6 pts de dégâts/niveau ; 1 éclair secondaire/niveau infligeant demi-dégâts.
Main impérieuse de Bigby. Main repoussant les adversaires.
Prévoyance (F). Déclenche un autre sort sous condition.
Sphère glaciale d'Otiluke. Gèle l'eau ou inflige des dégâts de froid.

Illu **Double illusoire.** Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.
Image permanente. Comprend aspects visuels, sonores et olfactifs.
Image programmée (M). Comme *image accomplie*, mais déclenchée par condition.
Traversée des ombres. Permet de voyager plus rapidement.
Voile. Change l'aspect d'un groupe de créatures.

Invoc **Brume acide.** Brouillard infligeant des dégâts d'acide.
Contrat intermédiaire. Comme *contrat*, mais jusqu'à 12 DV.
Convocation de monstres VI. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
Mur de fer (M). 30 pr/4 niveaux ; peut s'effondrer sur les adversaires.

Nécro **Annihilation de mort-vivant (M).** Détruit 1d4 DV de morts-vivants/niveau (max. 20d4).
Cercle de mort (M). Tue 1d4 DV de créatures/niveau.
Création de mort-vivant (M). Goule, blême, momie ou mohrg.
Mauvais œil. Cible paniquée, fiévreuse et comateuse.
Symbole de terreur (M). La rune frappe les créatures proches de panique.

Trans **Contrôle de l'eau.** Abaisse ou élève le niveau de l'eau.
Désintégration. Fait disparaître un objet ou une créature.
Endurance de l'ours de groupe. Comme *endurance de l'ours*, mais affecte 1 sujet/niveau.
Force de taureau de groupe. Comme *force de taureau*, mais affecte 1 sujet/niveau.
Grâce féline de groupe. Comme *grâce féline*, mais affecte 1 sujet/niveau.
Glissement de terrain. Fait apparaître tranchées ou collines.
Pétrification. Transforme la cible en statue.
Remémoration de Mordenkainen. Permet de se rappeler d'un sort du 5e niveau ou moins. *Magiciens uniquement.*
Ruse du renard de groupe. Comme *ruse du renard*, mais affecte 1 sujet/niveau.
Sagesse du hibou de groupe. Comme *sagesse du hibou*, mais affecte 1 sujet/niveau.
Splendeur de l'aigle de groupe. Comme *splendeur de l'aigle*, mais affecte 1 sujet/niveau.
Transformation de Tenser (M). Le PJ gagne des bonus au combat.
Transmutation de la pierre en chair. Ramène une créature pétrifiée à la vie.

SORTS D'ENSORCELEUR / MAGICIEN DU 7E NIVEAU

Abjur **Bannissement.** Bannit 2 DV/niveau de créatures extraplanaires.
Dissimulation suprême. Rend le sujet invisible, même à la scrutation.
Renvoi des sorts. Retourne 1d4+6 niveaux de sorts à l'envoyeur.

Div **Scrutation suprême.** Comme *scrutation*, mais plus rapidement et plus longtemps.
Vision magique suprême. Comme *vision magique*, mais révèle également les effets magiques sur les créatures et les objets.
Vision mystique (M, X). Comme *mythes et légendes*, mais plus rapide.

Ench **Aliénation mentale.** La cible souffre en permanence de *confusion*.
Immobilisation de personne de groupe. Comme *immobilisation de personne*, mais dans un rayon de 9 m.
Mot de pouvoir aveuglant. Aveugle jusqu'à 200 pv de créatures.
Symbole d'étourdissement (M). La rune étourdit les créatures proches.

Évoc **Boule de feu à retardement.** 1d6 points de dégâts de feu/niveau ; l'explosion peut être retardée un max. de 5 rounds.
Cage de force (M). Cube de force emprisonnant qui se trouve à l'intérieur.
Épée de Mordenkainen (F). Lame d'énergie flottante.
Poigne de Bigby. Main géante qui abrite, pousse ou agrippe.
Rayons prismatiques. Rayons magiques à effets variés.

Illu **Convocation d'ombres suprême.** Comme *convocation d'ombres*, mais jusqu'au 6e niveau et à 60 % réel.
Invisibilité de groupe. Comme *invisibilité*, mais multiples sujets.
Projection d'image. Double illusoire pouvant parler et lancer des sorts.
Simulacre (M, X). Crée un double partiellement réel du sujet.

Invoc **Changement de plan (F).** Permet de changer de plan (8 sujets max.).
Convocation de monstres VII. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
Invocation instantanée de Drawmij (M). L'objet préparé apparaît dans la main du PJ.
Manoir somptueux de Mordenkainen (F). Demeure extradimensionnelle.
Porte de phase. Passage invisible au travers du bois ou de la pierre.
Téléportation d'objet. Comme *téléportation*, mais sur un objet.
Téléportation suprême. Comme *téléportation*, sans limite de portée et sans risque d'erreur.

Nécro **Contrôle des morts-vivants.** Les morts-vivants n'attaquent pas le PJ.
Doigt de mort. Tue la cible.
Symbole de faiblesse (M). La rune affaiblit les créatures proches.
Vagues d'épuisement. Plusieurs cibles sont épuisées.

Trans **Contrôle du climat.** Modifie le climat local.
Forme éthérée. Le PJ passe dans le plan Éthéré pour 1 round/niveau.
Inversion de la gravité. Objets et créatures tombent vers le haut.
Statue. Le sujet peut se statufier à volonté.

Univ **Souhait limité (X).** Modifie la réalité dans une certaine mesure.

SORTS D'ENSORCELEUR / MAGICIEN DU 8E NIVEAU

Abjur **Esprit impénétrable.** Sujet immunisé contre les sorts mentaux et la scrutation.
Mur prismatique. Mur à effets magiques variés.
Protection contre les sorts (F, M). Confère un bonus de résistance de +8.
Verrou dimensionnel. Téléportation et voyages interplanaires bloqués pendant 1 jour/niveau.

Div **Œil indiscret suprême.** Comme *œil indiscret*, plus *vision lucide*.
Localisation suprême. Localise précisément une créature ou un objet.
Moment de prescience. Bonus d'intuition sur un jet d'attaque, un test ou un jet de sauvegarde.

Ench **Attirance (F).** Objet ou lieu attire certaines créatures.
Aversion. Objet ou lieu repousse certaines créatures.
Charme-monstre de groupe. Comme *charme-monstre*, mais sur 9 m de rayon.
Danse irrésistible d'Otto. Force le sujet à danser.
Entrave (M). Diverses possibilités pour emprisonner une créature.
Exigence. Comme *communication à distance*, plus *suggestion*.
Mot de pouvoir étourdissant. Étourdit une créature de 150 pv ou moins.
Symbole d'aliénation mentale (M). La rune frappe les créatures proches de démence.

Évoc **Cri suprême.** Cri dévastateur infligeant 10d6 points de dégâts de son ; étourdit les créatures, abîme les objets.

Explosion de lumière. Aveugle à moins de 3 m, 6d6 points de dégâts.
Poing de Bigby. Main géante qui abrite, pousse ou attaque.
Rayon polaire. Attaque de contact à distance infligeant 1d6 points de dégâts de froid/niveau.
Sphère téléguidée d'Otiluke. Comme *sphère d'isolement d'Otiluke*, mais le PJ la déplace par télékinésie.

Illu **Écran.** Empêche de voir dans une zone, même par scrutation.
Magie des ombres suprême. Comme *magie des ombres*, mais jusqu'au 7e niveau ; 60 % sont réelles.
Motif scintillant. Les couleurs frappent de *confusion*, d'étourdissement ou d'inconscience.

Invoc **Contrat suprême.** Comme *contrat*, mais jusqu'à 18 DV.
Convocation de monstres VIII. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
Dédale. Enferme la cible dans un labyrinthe extradimensionnel.
Nuage incendiaire. Nuage infligeant 4d6 points de dégâts de feu/round.
Séquestration (F, M). Emprisonne la cible dans une gemme.

Nécro **Clone (F, M).** Double s'éveillant à la mort de l'original.
Création de mort-vivant dominant (M). Ombre, âme-en-peine, spectre ou dévoreur.
Flétrissure. 1d6 points de dégâts/niveau dans un rayon de 9 m.
Symbole de mort (M). La rune tue les créatures proches.

Trans **Animation suspendue (M).** Met la cible en état de stase.
Corps de fer. Le corps du PJ se transforme en fer vivant.
Métamorphose universelle. Transforme n'importe quoi en n'importe quoi d'autre.

SORTS D'ENSORCELEUR / MAGICIEN DU 9E NIVEAU

Abjur **Délivrance.** Libère la victime d'un *emprisonnement*.
Disjonction de Mordenkainen. Dissipe la magie et les propriétés des objets magiques.
Emprisonnement. Emprisonne la cible au centre de la Terre.
Sphère prismatique. Comme *mur prismatique*, mais protège de tous les côtés.

Div **Prémonition.** « Sixième sens » avertissant le PJ en cas de danger.

Ench **Domination universelle.** Comme *domination*, mais sur n'importe qui.
Immobilisation de montre de groupe. Comme *immobilisation de monstre*, mais sur 9 m de rayon.
Mot de pouvoir mortel. Tue un adversaire doté de 100 pv ou moins.

Évoc **Main broyeuse de Bigby.** Main géante qui abrite, pousse ou attaque.
Nuée de météores. Quatre sphères explosives infligeant 6d6 points de dégâts de feu chacune.

Illu **Reflets d'ombre.** Comme *convocation d'ombres*, mais jusqu'au 8e niveau et à 80 % réel.
Ennemi subconscient. Comme *assassin imaginaire*, mais à 9 m à la ronde.

Invoc **Cercle de téléportation (M).** Amène qui entre dans le cercle à une destination programmée.
Convocation de monstres IX. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
Portail (X). Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité.
Refuge. Enchante un objet pour ramener son possesseur jusqu'au PJ.

Nécro **Absorption d'énergie.** La cible gagne 2d4 niveaux négatifs.
Capture d'âme (F). Retient l'âme d'un défunt pour empêcher sa résurrection.
Plainte d'outre-tombe. Tue 1 créature/niveau.
Projection astrale (M). Emmène le PJ et ses compagnons dans le plan Astral.

Trans **Arrêt du temps.** Seul le PJ peut agir pendant 1d4+1 rds.
Changement de forme (F). Le PJ peut se transformer à l'envi (1 fois/round).
Passage dans l'éther. Emmène plusieurs créatures dans le plan Éthéré.

Univ **Souhait (X).** Comme *souhait limité*, mais en plus puissant.

SORTS DE PALADIN

SORTS DE PALADIN DU 1ER NIVEAU

Arme magique. Confère un bonus de +1 à une arme.
Bénédiction. Les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.
Bénédiction d'arme. Arme plus efficace contre les adversaires d'alignement mauvais.
Bénédiction de l'eau (M). Crée de l'eau bénite.
Création d'eau. Crée 8 litres d'eau pure/niveau.
Détection des morts-vivants. Révèle les morts-vivants à moins de 18 m.
Détection du poison. Détecte le poison chez 1 créature ou 1 petit objet.
Endurance aux énergies destructives. Protège des environnements chauds ou froids.
Faveur divine. Confère un bonus de +1 tous les 3 niveaux aux jets d'attaque et de dégâts.
Lecture de la magie. Permet de lire parchemins et livres de sorts.
Protection contre le Chaos/Mal. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse les élémentaires et Extérieurs.
Résistance. Confère +1 aux jets de sauvegarde.
Soins légers. Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).
Stimulant. Confère 1 pv temporaire à la cible.

SORTS DE PALADIN DU 2E NIVEAU

Alignement indétectable. Masque l'alignement pendant 24 heures.
Délivrance de la paralysie. Délivre de la paralysie, d'immobilisation et de *lenteur*.
Force de taureau. Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau.
Protection d'autrui (F). Le PJ subit 1/2 dégâts à la place du sujet.
Ralentissement du poison. Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.
Résistance aux énergies destructives. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.
Sagesse du hibou. Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.
Splendeur de l'aigle. Confère +4 en Cha pendant 1 minute/niveau.
Zone de vérité. Les créatures affectées ne peuvent pas mentir.

SORTS DE PALADIN DU 3E NIVEAU

Arme magique suprême. Confère un bonus de +1/4 niveaux à une arme (max. +5).
Cercle magique contre le Chaos. Comme *protection contre le Chaos*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.
Cercle magique contre le Mal. Comme *protection contre le Mal*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.
Délivrance des malédictions. Libère une personne ou un objet d'une malédiction.
Détection du mensonge. Révèle les mensonges délibérés.
Dissipation de la magie. Annule sorts et effets magiques.
Guérison de destrier. *Guérison suprême* sur la monture du PJ.
Guérison de la cécité/surdité. Soigne la cécité ou la surdité.
Lumière du jour. Vive lumière sur 18 m de rayon.
Prière. +1 pour les alliés à presque tous les jets, –1 pour les adversaires.
Soins modérés. Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).

SORTS DE PALADIN DU 4E NIVEAU

Annulation d'enchantement. Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.
Épée sainte. L'arme devient +5 et inflige +2d6 points de dégâts contre le Mal.

Marque de la justice. Définit une condition maudissant la cible.
Neutralisation du poison. Rend le poison inoffensif.
Protection contre la mort. Immunise contre les sorts de mort.
Rejet du Chaos. +4 à la CA contre les attaques des créatures chaotiques.
Rejet du Mal. +4 à la CA contre les attaques des créatures mauvaises.
Restauration partielle. Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.
Soins importants. Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).

SORTS DE PRÊTRE

SORTS DE PRÊTRE DU NIVEAU 0 (ORAISONS)

Assistance divine. +1 sur un jet d'attaque, jet de sauvegarde ou test de compétence.
Blessure superficielle. Attaque de contact infligeant 1 point de dégâts à la cible.
Création d'eau. Crée 8 litres d'eau pure/niveau.
Détection de la magie. Détecte sorts et objets magiques à 18 m à la ronde.
Détection du poison. Détecte le poison chez 1 créature ou 1 objet.
Lecture de la magie. Permet de lire parchemins et livres de sorts.
Lumière. Fait briller un objet comme une torche.
Purification de nourriture et d'eau. Purifie 30 dm /niv. de nourriture et d'eau.
Réparation. Répare sommairement un objet.
Résistance. Confère +1 aux jets de sauvegarde.
Soins superficiels. Rend 1 pv à la cible.
Stimulant. Confère 1 pv temporaire à la cible.

SORTS DE PRÊTRE DU 1ER NIVEAU

Anathème. Inflige un malus de –2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests.
Arme magique. Confère un bonus de +1 à une arme.
Bénédiction. Les alliés gagnent +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.
Imprécation. Les adversaires subissent –1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.
Bénédiction de l'eau (M). Crée de l'eau bénite.
Blessure légère. Inflige 1d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +5).
Bouclier de la foi. Aura conférant un bonus de parade de +2 (ou plus).
Bouclier entropique. Les attaques à distance ont 20 % de chances de rater le PJ.
Brume de dissimulation. Le PJ est entouré de brouillard.
Compréhension des langages. Le PJ comprend tous les langages écrits ou parlés.
Convocation de monstres I. Appelle une créature extraplanaire luttant pour le PJ.
Détection de la Loi/du Bien/du Chaos/du Mal. Révèle l'aura des créatures, sorts ou objets.
Détection des morts-vivants. Révèle les morts-vivants à moins de 18 m.
Endurance aux énergies destructives. Protège des environnements chauds ou froids.
Faveur divine. Confère un bonus de +1 tous les 3 niveaux aux jets d'attaque et de dégâts.
Frayeur. Une créature de 5 DV ou moins s'enfuit pendant 1d4 rounds.
Injonction. La cible obéit à un ordre d'un mot pendant 1 round.
Invisibilité pour les morts-vivants. Les morts-vivants ne voient pas les sujets (1/niveau).
Malédiction de l'eau (M). Crée de l'eau maudite.
Perception de la mort. Révèle l'état de santé des créatures à 9 m à la ronde.
Pierre magique. 3 projectiles ; +1 à l'attaque, 1d6+1 points de dégâts.
Protection contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
Regain d'assurance. +4 aux jets de sauvegarde contre la terreur (1 sujet, +1/4 niveaux).
Sanctuaire. Les adversaires ne peuvent pas attaquer le PJ, et inversement.
Soins légers. Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).

SORTS DE PRÊTRE DU 2E NIVEAU

Aide. +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, 1d8 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).
Alignement indétectable. Masque l'alignement pendant 24 heures.
Apaisement des émotions. Calme des créatures.
Arme alignée. Une arme devient bonne, chaotique, loyale ou mauvaise.
Arme spirituelle. Arme magique attaquant d'elle-même.
Augure (F, M). Révèle si une action aura de bonnes conséquences ou non.
Blessure modérée. Inflige 2d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +10).
Cacophonie. 1d8 points de dégâts de son, étourdissement possible.
Consécration (M). Affaiblit les morts-vivants au sein d'une zone.
Convocation de monstres II. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
Délivrance de la paralysie. Délivre de la paralysie, d'immobilisation et de *lenteur*.
Détection des pièges. Le PJ repère les pièges comme un roublard.
Discours captivant. Captive à 30 m (+ 3 m/niveau) à la ronde.
Endurance de l'ours. Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.
Force de taureau. Confère +4 en Force pendant 1 minute/niveau.
Fracassement. Endommage objets ou créatures cristallines.
Immobilisation de personne. Immobilise une personne pendant 1 round/niveau.
Mise à mort. Achève une créature mourante ; le PJ gagne temporairement 1d8 pv, +2 en Force et +1 niveau.
Préservation des morts. Préserve un cadavre.
Profanation (M). Rend les morts-vivants plus forts au sein d'une zone.
Protection d'autrui (F). Le PJ subit 1/2 dégâts à la place du sujet.
Ralentissement du poison. Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.
Rapport. Indique où se trouvent les alliés et quel est leur état.
Réparation intégrale. Répare totalement un objet.
Résistance aux énergies destructives. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.
Restauration partielle. Dissipe effets magiques affaiblissants ou rend 1d4 points de caractéristique perdus.
Sagesse du hibou. Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.
Silence. Étouffe tout bruit dans un rayon de 4,50 m.
Soins modérés. Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).
Splendeur de l'aigle. Confère +4 en Cha pendant 1 minute/niveau.
Ténèbres. Obscurité surnaturelle sur 6 m de rayon.
Zone de vérité. Les créatures affectées ne peuvent pas mentir.

SORTS DE PRÊTRE DU 3E NIVEAU

Animation des morts (M). Crée squelettes et zombis morts-vivants.
Blessure grave. Inflige 3d8 pts de dégâts, +1/niveau (max. +15).
Cécité/surdité. Rend la cible aveugle ou sourde.
Cercle magique contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal. Comme *protection*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minutes/niveau.
Communication avec les morts. Un cadavre répond à 1 question/2 niveaux.
Contagion. Infecte la cible.
Convocation de monstres III. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
Création de nourriture et d'eau. Nourrit 3 humains ou 1 cheval/niveau.
Délivrance des malédictions. Libère des malédictions.
Dissimulation d'objet. Dissimule un objet à la scrutation.
Dissipation de la magie. Annule sorts et effets magiques.
Façonnage de la pierre. Permet de modeler la pierre.
Flamme éternelle (M). Torche permanente ne dégageant aucune chaleur.
Fusion dans la pierre. Permet d'entrer dans la pierre.
Glyphe de garde (M). Inscription affectant ceux qui la touchent.
Guérison de la cécité/surdité. Soigne la cécité ou la surdité.
Guérison des maladies. Guérit tous les maux du sujet.
Localisation d'objet. Indique la direction de l'objet cherché.
Lumière du jour. Vive lumière sur 18 m de rayon.
Lumière brûlante. 1d8 points de dégâts/2 niveaux ; plus contre les morts-vivants.
Main du berger. Guide le sujet jusqu'au PJ.

Malédiction. –6 à une caractéristique, –4 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests, ou 50 % de chances de perdre chaque action.
Marche sur l'onde. Permet de marcher sur l'eau.
Mur de vent. Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.
Négation de l'invisibilité. Dissipe l'invisibilité sur 1,50 m/niveau.
Panoplie magique. Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1/4 niveaux.
Prière. +1 pour les alliés à presque tous les jets, –1 pour les adversaires.
Protection contre les énergies destructives. Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.
Respiration aquatique. Permet de respirer sous l'eau.
Soins importants. Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).
Ténèbres profondes. Ténèbres surnaturelles sur 18 m de rayon.

SORTS DE PRÊTRE DU 4E NIVEAU

Allié d'outreplan. Échange de services avec une créature extraplanaire à 6 DV.
Ancre dimensionnelle. Empêche tout déplacement extradimensionnel.
Arme magique suprême. Confère un bonus de +1/4 niveaux à une arme (max. +5).
Blessure critique. Inflige 4d8 pts de dégâts, +1/niveau (max. +20).
Communication à distance. Envoie un message quelle que soit la distance.
Contrôle de l'eau. Abaisse ou élève le niveau de l'eau.
Convocation de monstres IV. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
Détection du mensonge. Révèle les mensonges délibérés.
Divination (M). Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.
Don des langues. Permet de parler toutes les langues.
Empoisonnement. Le sujet perd 1d10 points de Con, idem 1 minute plus tard.
Immunité contre les sorts. Immunise le sujet contre 1 sort/4 niveaux.
Liberté de mouvement. La cible bouge normalement malgré les entraves.
Marche dans les airs. Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme.
Neutralisation du poison. Rend le poison inoffensif.
Protection contre la mort. Protège contre les sorts de mort.
Puissance divine. Bonus à l'attaque, +6 en For et +1 pv/niveau.
Renvoi. Force une créature à repartir dans son plan d'origine.
Répulsif. Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.
Restauration (M). Rend niveau et points de caractéristique perdus.
Soins intensifs. Rend 4d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +20).
Transfert de sorts. Transfère des sorts du PJ au sujet.
Vermine géante. Transforme les insectes en vermine géante.

SORTS DE PRÊTRE DU 5E NIVEAU

Annulation d'enchantement. Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.
Arme destructrice. Une arme de corps à corps détruit les morts-vivants.
Blessure légère de groupe. Inflige 1d8 points de dégâts à de nombreuses créatures, +1/niveau.
Changement de plan (F). Permet de changer de plan (8 sujets max.).
Colonne de feu. Feu divin (1d6 points de dégâts/niveau).
Communion (X). Le dieu du PJ répond par oui ou non à 1 question/niveau.
Convocation de monstres V. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
Exécution. Attaque de contact tuant la cible.
Fléau d'insectes. Nuée de criquets attaquant des créatures.
Force du colosse. Accroît la taille du PJ et lui confère des bonus au combat.
Injonction suprême. Comme *injonction*, mais affecte 1 sujet/niveau.
Marque de la justice. Définit une condition maudissant la cible.
Mur de pierre. Crée un mur qui peut être façonné.
Pénitence (F, X). Permet au sujet d'expier ses fautes.
Rappel à la vie. Ressuscite quelqu'un mort depuis 1 jour/niveau max.
Rejet de la Loi/du Bien/du Chaos/du Mal. Bonus de +4 contre les attaques.
Résistance à la magie. Le sujet gagne une RM de 12, +1/niveau.
Sanctification (M). Rend un site sacré.
Sanctification maléfique (M). Rend un site maudit.
Scrutation (F). Permet d'espionner le sujet à distance.
Soins légers de groupe. Rend 1d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.
Symbole de douleur (M). La rune inflige de terribles douleurs.
Symbole de sommeil (M). La rune plonge les créatures proches dans un sommeil catatonique.
Vision lucide (M). Permet de voir les choses telles qu'elles sont.

SORTS DE PRÊTRE DU 6E NIVEAU

Allié majeur d'outreplan. Comme *allié d'outreplan*, mais jusqu'à 12 DV.
Animation d'objets. Les objets attaquent les adversaires du PJ.
Bannissement. Bannit pour 2 DV/niveau de créatures extraplanaires.
Barrière de lames. Lames infligeant 1d6 points de dégâts/niveau.
Blessure modérée de groupe. Inflige 2d8 points de dégâts à de nombreuses créatures, +1/niveau.
Convocation de monstres VI. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
Coquille antivie. Tient les créatures vivantes à distance (3 m).
Création de mort-vivant (M). Goule, blême, momie ou mohrg.
Dissipation suprême. Comme *dissipation de la magie*, mais jusqu'à +20.
Endurance de l'ours de groupe. Comme *endurance de l'ours*, mais affecte 1 sujet/niveau.
Festin des héros. Nourriture pour 1 créature/niveau ; confère des bonus au combat.
Force de taureau de groupe. Comme *force de taureau*, mais affecte 1 sujet/niveau.
Glyphe de garde suprême. Comme *glyphe de garde*, mais avec un sort du 6e niveau ou des dégâts de 10d8 max.
Guérison suprême. Soigne 10 points de dégâts/niveau, les maladies et les troubles mentaux.
Interdiction (M). Bloque les déplacements planaires, blesse les créatures d'un alignement différent.
Mise à mal. Inflige 10 points de dégâts/niveau.
Mot de rappel. Téléporte le PJ à un endroit choisi à l'avance.
Orientation. Indique comment se rendre à l'endroit choisi.
Quête. Comme *mission*, mais affecte n'importe quelle créature.
Sagesse du hibou de groupe. Comme *sagesse du hibou*, mais affecte 1 sujet/niveau.
Soins modérés de groupe. Rend 2d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.
Splendeur de l'aigle de groupe. Comme *splendeur de l'aigle*, mais affecte 1 sujet/niveau.
Symbole de terreur (M). La rune frappe les créatures proches de panique.
Symbole de persuasion (M). La rune charme les créatures proches.
Vent divin. Transforme les cibles en vapeur et les emporte rapidement.

SORTS DE PRÊTRE DU 7E NIVEAU

Blasphème. Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les cibles non mauvaises.
Blessure importante de groupe. Inflige 3d8 points de dégâts à de nombreuses créatures, +1/niveau.
Champ de force. Nul ne peut approcher du PJ.
Contrôle du climat. Modifie le climat local.
Convocation de monstres VII. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
Décret. Tue, paralyse, ralentit ou assourdit les cibles non loyales.
Destruction (F). Tue la cible et détruit son corps.
Forme éthérée. Le PJ passe dans le plan Éthéré pour 1 round/niveau.
Parole du Chaos. Tue, cause la *confusion*, étourdit ou assourdit les cibles non chaotiques.
Parole sacrée. Tue, paralyse, aveugle ou assourdit les cibles non bonnes.
Refuge (M). Enchante un objet pour ramener son possesseur jusqu'au PJ.
Régénération. Fait repousser les membres tranchés, rend 4d8 points de vie, +1/niveau (max. +35).
Restauration suprême (X). Comme *restauration*, mais rend tous les niveaux et points de caractéristique perdus.
Résurrection (X). Ramène un mort à la vie.
Scrutation suprême. Comme *scrutation*, mais plus rapidement et plus longtemps.

Soins importants de groupe. Rend 3d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.
Symbole d'étourdissement (M). La rune étourdit les créatures proches.
Symbole de faiblesse (M). La rune affaiblit les créatures proches.

SORTS DE PRÊTRE DU 8E NIVEAU

Allié suprême d'outreplan (X). Comme *allié d'outreplan*, mais jusqu'à 18 DV.
Aura maudite (F). +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts du Bien.
Aura sacrée (F). +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts du Mal.
Blessure critique de groupe. Inflige 4d8 points de dégâts à de nombreuses créatures, +1/niveau.
Bouclier de la Loi (F). +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures du Chaos.
Convocation de monstres VIII. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
Création de mort-vivant dominant. Ombre, âme-en-peine, spectre ou dévoreur.
Immunité contre les sorts suprême. Comme *immunité contre les sorts*, mais jusqu'au 8e niveau.
Localisation suprême. Localise précisément une créature ou un objet.
Manteau du Chaos (F). +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts de la Loi.
Soins critiques de groupe. Rend 4d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.
Symbole d'aliénation mentale (M). La rune frappe les créatures proches de démence.
Symbole de mort (M). La rune tue les créatures proches.
Tempête de feu. Inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.
Tremblement de terre. Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niveau.
Verrou dimensionnel. Téléportation et voyages interplanaires bloqués pendant 1 jour/niveau.
Zone d'antimagie. Réprime toute magie à moins de 3 m.

SORTS DE PRÊTRE DU 9E NIVEAU

Absorption d'énergie. La cible gagne 2d4 niveaux négatifs.
Capture d'âme (F). Retient l'âme d'un défunt pour empêcher sa résurrection.
Convocation de monstres IX. Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.
Guérison suprême de groupe. Comme *guérison suprême*, mais sur plusieurs sujets.
Implosion. Tue 1 créature/round.
Miracle (X). Intercède auprès du dieu.
Passage dans l'éther. Emmène plusieurs créatures dans le plan Éthéré.
Portail (X). Relie deux plans pour se déplacer ou appeler une entité.
Projection astrale (M). Emmène le PJ et ses compagnons dans le plan Astral.
Résurrection suprême. Comme *résurrection*, sans avoir besoin du corps.
Tempête vengeresse. Tempête mêlant acide, éclairs et grêlons.

DOMAINES DE PRÊTRE

DOMAINE DE L'AIR

Dieu : Obad-Haï.

Pouvoirs accordés : le personnage peut renvoyer ou détruire les créatures de la terre comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également intimider, contrôler ou augmenter le moral des créatures de l'air comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + modificateur de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Sorts du domaine de l'Air

1 **Brume de dissimulation.** Le PJ est entouré de brouillard.
2 **Mur de vent.** Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.
3 **État gazeux.** Le sujet devient intangible et peut voler lentement.
4 **Marche dans les airs.** Le sujet marche dans les airs comme sur la terre ferme.
5 **Contrôle des vents.** Modifie la direction et la force du vent.
6 **Éclair multiple.** 1d6 pts de dégâts/niveau ; 1 éclair secondaire/niveau infligeant demi-dégâts.
7 **Contrôle du climat.** Modifie le climat local.
8 **Cyclone.** Inflige des dégâts et peut soulever les petites créatures.
9 **Nuée d'élémentaires*.** Appelle plusieurs élémentaires de l'Air.

* Lancé comme un sort d'air uniquement.

DOMAINE DU BIEN

Dieux : Corellon Larethian, Ehlonna, Garl Brilledor, Héronéus, Kord, Moradin, Pélor, Yondalla.

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts du Bien avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine du Bien

1 **Protection contre le Mal.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
2 **Aide.** +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, 1d8 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).
3 **Cercle magique contre le Mal.** Comme *protection*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minute/niveau.
4 **Châtiment sacré.** Blesse et aveugle les créatures mauvaises.
5 **Rejet du Mal.** Bonus de +4 contre les attaques des créatures mauvaises.
6 **Barrière de lames.** Lames infligeant 1d6 points de dégâts/niveau.
7 **Parole sacrée (F).** Tue, paralyse, aveugle ou assourdit les cibles non bonnes.
8 **Aura sacrée.** +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures mauvaises.
9 **Convocation de monstres IX*.** Appelle une ou plusieurs créatures extraplanaires luttant pour le PJ.

* Lancé comme un sort du Bien uniquement.

DOMAINE DE LA CHANCE

Dieux : Fharlanghn, Kord, Olidammara.

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut faire appel à sa bonne fortune. Ce pouvoir extraordinaire lui permet de rejouer un jet de dés qu'il vient d'effectuer avant que le MD ne dévoile l'issue de la situation. On applique systématiquement le résultat du second lancer, même s'il est moins favorable que le premier.

Sorts du domaine de la Chance

1 **Bouclier entropique.** Les attaques à distance ont 20 % de chances de rater le PJ.
2 **Aide.** +1 aux jets d'attaque et de sauvegarde contre la terreur, 1d8 pv temporaires, +1/niveau (max. +10).
3 **Protection contre les énergies destructives.** Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.
4 **Liberté de mouvement.** La cible bouge normalement malgré les entraves.
5 **Annulation d'enchantement.** Libère la cible des enchantements, des altérations, des malédictions et de la pétrification.
6 **Double illusoire.** Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.
7 **Renvoi des sorts.** Retourne 1d4+6 niveaux de sorts à l'envoyeur.
8 **Moment de prescience.** Bonus d'intuition sur un jet d'attaque, un test ou un jet de sauvegarde.
9 **Miracle (X).** Intercède auprès du dieu.

DOMAINE DU CHAOS

Dieux : Corellon Larethian, Érythnul, Gruumsh, Kord, Olidammara.

Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine du Chaos

1 **Protection contre la Loi.** +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse les élémentaires et Extérieurs.
2 **Fracassement.** Endommage objets ou créatures cristallines.
3 **Cercle magique contre la Loi.** Comme *protection*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 mn/niv.

Domaine du Chaos
Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts du Chaos avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine du Chaos
1 Protection contre la Loi. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse les élémentaires et Extérieurs.
2 Fracassement. Endommage objets ou créatures cristallines.
3 Cercle magique contre la Loi. Comme *protection*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 mn/niv.
4 Marteau du Chaos. Blesse et fait chanceler les créatures loyales.
5 Rejet de la Loi. +4 à la CA contre les attaques des créatures loyales.
6 Animation d'objets. Les objets attaquent les adversaires du PJ.
7 Parole du Chaos. Tue, cause la *confusion*, étourdit ou assourdit les cibles non chaotiques.
8 Manteau du Chaos (F). +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures loyales.
9 Convocation de monstres IX*. Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.
* Lancé comme un sort du Chaos uniquement.

Domaine de la Connaissance
Pouvoirs accordés : le personnage lance les sorts de Divination avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts. Connaissances (sous toutes ses formes) est une compétence de classe.

Sorts du domaine de la Connaissance
1 Détection des passages secrets. Révèle les passages secrets à 18 m ou moins.
2 Détection de pensées. Permet d'écouter les pensées superficielles.
3 Clairaudience/clairvoyance. Permet d'entendre ou de voir de loin pendant 1 minute/niveau.
4 Divination (M). Donne des conseils en rapport avec une action envisagée.
5 Vision lucide (M). Permet de voir les choses telles qu'elles sont.
6 Orientation. Indique comment se rendre à l'endroit choisi.
7 Mythes et légendes (F, M). Révèle l'histoire d'un lieu, individu ou objet.
8 Localisation suprême. Localise précisément une créature ou un objet.
9 Prémonition. " Sixième sens " avertissant le PJ en cas de danger.

Domaine de la Destruction
Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut infliger un châtiment. Ce pouvoir surnaturel prend la forme d'une attaque de corps à corps accompagnée d'un bonus de +4 au jet d'attaque et d'un bonus aux dégâts égal au niveau du prêtre (en cas de coup au but). Le joueur doit déclarer son intention avant de lancer le dé d'attaque.

Sorts du domaine de la Destruction
1 Blessure légère. Inflige 1d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +5).
2 Fracassement. Endommage objets ou créatures cristallines.
3 Contagion. Infecte la cible.
4 Blessure critique. Inflige 4d8 points de dégâts, +1/niveau (max. +20).
5 Blessure légère de groupe. Inflige 1d8 points de dégâts à de nombreuses créatures, +1/niveau.
6 Mise à mal. Inflige 10 points de dégâts/niveau.
7 Désintégration. Fait disparaître un objet ou une créature.
8 Tremblement de terre. Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niveau.
9 Implosion. Tue 1 créature/round.

Domaine de la Duperie
Pouvoirs accordés : Bluff, Déguisement et Discrétion sont des compétences de classe.

Sorts du domaine de la Duperie
1 Déguisement. Modifie l'aspect du PJ.
2 Invisibilité. Sujet invisible pendant 1 minute/niveau ou jusqu'à ce qu'il attaque.
3 Antidétection (M). Protège contre la scrutation et les divinations.
4 Confusion. Le sujet se comporte bizarrement pendant 1 round/niveau.
5 Leurre (M). Illusion abusant la scrutation magique.
6 Double illusoire. Rend le PJ invisible et crée son double illusoire.
7 Écran. Empêche de voir dans une zone, même par scrutation.
8 Métamorphose universelle. Transforme n'importe quoi en n'importe quoi d'autre.
9 Arrêt du temps. Seul le PJ peut agir pendant 1d4+1 rounds.

Domaine de l'Eau
Pouvoirs accordés : le personnage peut renvoyer ou détruire les créatures du feu comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également intimider, contrôler ou augmenter le moral des les créatures de l'eau comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + modificateur de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Sorts du domaine de l'Eau
1 Brume de dissimulation. Le PJ est entouré de brouillard.
2 Nappe de brouillard. Brume gênant la visibilité.
3 Respiration aquatique. Permet de respirer sous l'eau.
4 Contrôle de l'eau. Abaisse ou élève le niveau de l'eau.
5 Tempête de grêle. 5d6 points de dégâts dans un cylindre de 12 m de diamètre.
6 Cône de froid. ad6 points de dégâts de froid/niveau.
7 Brume acide. Brouillard infligeant des dégâts d'acide.
8 Flétrissure. 1d6 points de dégâts/niveau dans un rayon de 9 m.
9 Nuée d'élémentaires*. Appelle plusieurs élémentaires de l'Eau.
* Lancé comme un sort d'eau uniquement.

Domaine de la Faune
Pouvoirs accordés : le personnage peut lancer *communication avec les animaux* une fois par jour, en qualité de pouvoir magique. Connaissances (nature) est une compétence de classe.

Sorts du domaine de la Faune
1 Apaisement des animaux. Calme (2d4 + niveau) DV d'animaux.
2 Immobilisation d'animal. Immobilise un animal pour 1 round/niveau.
3 Domination d'animal. L'animal obéit aux ordres télépathiques du PJ.
4 Convocation d'alliés naturels IV*. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
5 Communion avec la nature. Permet de connaître les environs 1,5 km/niveau).
6 Coquille antivie. Tient les créatures vivantes à distance (3 m).
7 Métamorphose animale. 1 allié/niveau se transforme en animal choisi.
8 Convocation d'alliés naturels VIII*. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
9 Changement de forme (F). Le PJ peut se transformer à l'envi (1 fois/round).
* Ne peut convoquer que des animaux.

Domaine du Feu
Pouvoirs accordés : le personnage peut renvoyer ou détruire les créatures de l'eau comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également intimider, contrôler ou augmenter le moral des créatures du feu comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + modificateur de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Sorts du domaine du Feu
1 Mains brûlantes. 1d4 points de dégâts de feu/niveau (max. 5d4).
2 Flammes. 1d6 points de dégâts, +1/niveau, contact ou lancer.
3 Résistance aux énergies destructives*. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.
4 Mur de feu. Inflige 2d4 points de dégâts à moins de 3 m, 1d4 à moins de 6 m. 2d6, +1/niveau, en cas de traversée.
5 Bouclier de feu. Brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid.
6 Germes de feu. Glands et baies deviennent des projectiles ou des bombes.
7 Tempête de feu. Inflige 1d6 points de dégâts de feu/niveau.
8 Nuage incendiaire. Nuage infligeant 4d6 pts de dégâts de feu/rd.
9 Nuée d'élémentaires.** Appelle plusieurs élémentaires du Feu.
* Résistance au feu ou au froid uniquement.
** Lancé comme un sort de feu uniquement.

Domaine de la Flore
Pouvoir accordé : le personnage peut intimider ou contrôler les créatures végétales comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + modificateur de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.
Connaissances (nature) est une compétence de classe.

Sorts du domaine de la Flore
1 Enchevêtrement. La végétation immobilise tout dans un rayon de 12 m.
2 Peau d'écorce. Confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus).
3 Croissance végétale. Fait pousser la végétation, améliore son rendement.
4 Empire végétal. Influence les actions d'une ou plusieurs créatures végétales.
5 Mur d'épines. Épines blessant quiconque tente de passer.
6 Éloignement du bois. Repousse les objets en bois.
7 Animation des plantes. Une ou plusieurs plantes s'animent et attaquent les adversaires du PJ.
8 Contrôle des plantes. Permet de contrôler une ou plusieurs créatures végétales..
9 Grand tertre. Appelle 1d4+2 tertres errants luttant pour le PJ.

Domaine de la Force
Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut réaliser un véritable exploit physique en faisant brusquement augmenter sa valeur de Force (il bénéficie alors d'un bonus d'altération égal à son niveau de prêtre). Ce pouvoir dure 1 round. On l'active au prix d'une action libre.

Sorts du domaine de la Force
1 Agrandissement. Double la taille d'un humanoïde.
2 Force de taureau. Confère +4 points de Force pendant 1 minute/niveau.
3 Panoplie magique. Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1/4 niveaux.
4 Immunité contre les sorts. Immunise le sujet contre 1 sort/4 niveaux.
5 Force du colosse. Accroît la taille du PJ et lui confère des bonus au combat.
6 Peau de pierre (M). Ignore 10 points de dégâts par attaque.
7 Poigne agrippeuse. Main géante qui abrite, pousse ou agrippe.
8 Poing serré. Main géante qui abrite, pousse ou agrippe.
9 Main broyeuse. Main géante qui abrite, pousse ou agrippe.

Domaine de la Guérison
Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts de guérison avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine de la Guérison
1 Soins légers. Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).
2 Soins modérés. Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).
3 Soins importants. Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).
4 Soins intensifs. Rend 4d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +20).
5 Soins légers de groupe. Rend 1d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.
6 Guérison suprême. Soigne 10 points de dégâts/niveau, les maladies et les troubles mentaux.
7 Régénération. Fait repousser les membres tranchés, rend 4d8 points de vie, +1/niveau (max. +35).
8 Soins critiques de groupe. Rend 4d8 pv à de nombreuses créatures, +1/niveau.
9 Guérison suprême de groupe. Comme *guérison suprême*, mais sur plusieurs sujets.

Domaine de la Guerre
Pouvoirs accordés : le personnage gagne les dons Maniement d'une arme de guerre (si nécessaire) et Arme de prédilection (l'arme étant celle de son dieu).

Les armes de prédilection des dieux de la guerre sont les suivantes : Corellon Larethian, épée longue ; Érythnul, morgenstern ; Gruumsh, lance (ou pique) ; Hextor, fléau d'armes (léger ou lourd) ; Héronéus, épée longue.

Sorts du domaine de la Guerre
1 Arme magique. Confère un bonus de +1 à une arme.
2 Arme spirituelle. Arme magique attaquant d'elle-même.
3 Panoplie magique. Armure ou bouclier gagne un bonus d'altération de +1/4 niveaux.
4 Puissance divine. Bonus à l'attaque, +6 en Force et +1 pv/niveau.
5 Colonne de feu. Feu divin (1d6 points de dégâts/niveau).
6 Barrière de lames. Lames infligeant 1d6 points de dégâts/niveau.
7 Mot de pouvoir aveuglant. Aveugle jusqu'à 200 pv de créatures.
8 Mot de pouvoir étourdissant. Étourdit une créature de 150 pv ou moins.
9 Mot de pouvoir mortel. Tue un adversaire puissant ou plusieurs faibles.

Domaine de la Loi
Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts de la Loi avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine de la Loi
1 Protection contre le Chaos. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse les élémentaires et Extérieurs.
2 Apaisement des émotions. Calme les créatures agitées.
3 Cercle magique contre le Chaos. Comme *protection*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minute/niveau.
4 Courroux de l'ordre. Blesse et étourdit les créatures chaotiques.
5 Rejet du Chaos. +4 à la CA contre les attaques des créatures chaotiques.
6 Immobilisation de monstre. Immobilise n'importe quelle créature.
7 Décret. Tue, paralyse, ralentit ou assourdit les cibles non loyales.
8 Bouclier de la Loi (F). +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures chaotiques.
9 Convocation de monstres IX*. Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.
* Lancé comme un sort de la Loi uniquement.

Domaine de la Magie
Pouvoir accordé : le personnage peut utiliser les parchemins, baguettes et autres objets activés par une fin d'incantation ou le potentiel magique de leur utilisateur comme un magicien de la moitié de son niveau (niveau 1

minimum). Si le PJ est également magicien, le niveau “ virtuel ” conféré par son dieu s’ajoute à son niveau de magicien.

Sorts du domaine de la Magie
1 Aura indétectable. Masque l’aura d’un objet magique.
2 Identification (M). Révèle les propriétés d’un objet magique.
3 Dissipation de la magie. Annule sorts et effets magiques.
4 Transfert de sorts. Transfère des sorts du PJ au sujet.
5 Résistance à la magie. Le sujet gagne une RM de 12, +1/niveau.
6 Zone d’antimagie. Réprime toute magie à moins de 3 m.
7 Renvoi des sorts. Retourne 1d4+6 niveaux de sorts à l’envoyeur.
8 Protection contre les sorts (F, M). Confère un bonus de résistance de +8.
9 Disjonction. Dissipe la magie et les propriétés des objets magiques.

Domaine du Mal
Pouvoir accordé : le personnage lance les sorts du Mal avec un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts.

Sorts du domaine du Mal
1 Protection contre le Bien. +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, empêche le contrôle mental, repousse élémentaires et Extérieurs.
2 Profanation (M). Rend les morts-vivants plus forts au sein d’une zone.
3 Cercle magique contre le Bien. Comme *protection*, mais avec un rayon de 3 m et une durée de 10 minute/niveau.
4 Ténèbres maudites. Blesse les créatures bonnes et les rend fiévreuses.
5 Rejet du Bien. +4 à la CA contre les attaques des créatures bonnes.
6 Création de mort-vivant (M). Goule, blême, momie ou mohrg.
7 Blasphème. Tue, paralyse, affaiblit ou hébète les cibles non mauvaises.
8 Aura maudite (F). +4 à la CA, bonus de résistance de +4 et RM de 25 contre les sorts des créatures bonnes.
9 Convocation de monstres IX*. Appelle un ou plusieurs Extérieurs luttant pour le PJ.
* Lancé comme un sort du Mal uniquement.

Domaine de la Mort
Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut utiliser un pouvoir surnaturel du nom de caresse mortelle. Il commence par toucher la créature vivante de son choix (en accord avec les règles concernant les attaques de contact). En cas de succès, il jette 1d6 par niveau de prêtre. Si le total obtenu atteint ou dépasse le nombre de points de vie de la cible, cette dernière meurt (pas de jet de sauvegarde). Sinon, elle n’est pas affectée.

Sorts du domaine de la Mort
1 Frayeur. Une créature de 5 DV ou moins s’enfuit pendant 1d4 rounds.
2 Mise à mort. Achève une créature mourante ; le PJ gagne temporairement 1d8 pv, +2 en Force et +1 niveau de lanceur de sorts.
3 Animation des morts (M). Crée squelettes et zombis morts-vivants.
4 Protection contre la mort. Immunise contre les sorts de mort et les efefts d’énergie négative.
5 Exécution. Attaque de contact tuant la cible.
6 Création de mort-vivant (M). Goule, ombre, blême, momie ou mohrg.
7 Destruction. Tue la cible et détruit son corps.
8 Création de mort-vivant dominant (M). Ombre, âme-en-peine, spectre ou dévoreur.
9 Plainte d’outre-tombe. Tue 1 créature/niveau.

Domaine de la Protection

Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut utiliser le pouvoir surnaturel de protection divine sur la créature de son choix. Ce pouvoir confère au prochain jet de sauvegarde du sujet un bonus de résistance égal au niveau du prêtre. On l'active au prix d'une action simple et dure 1 heure ou jusqu'à utilisation.

Sorts du domaine de la Protection
1 Sanctuaire. Les adversaires ne peuvent pas attaquer le PJ, et inversement.
2 Protection d'autrui. Le PJ subit 1/2 dégâts à la place du sujet.
3 Protection contre les énergies destructives. Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.
4 Immunité contre les sorts. Immunise le sujet contre 1 sort/4 niveaux.
5 Résistance à la magie. Le sujet gagne une RM de 12, +1/niveau.
6 Zone d'antimagie. Réprime toute magie à moins de 3 m.
7 Champ de force. Nul ne peut approcher du PJ.
8 Esprit impénétrable. Sujet immunisé contre les sorts mentaux et la scrutation.
9 Sphère prismatique. Comme *mur prismatique*, mais protège de tous les côtés.

Domaine du Soleil
Pouvoir accordé : une fois par jour, le personnage peut tenter un renvoi suprême. Ce pouvoir s'utilise comme une tentative de renvoi, d'intimidation ou de contrôle des morts-vivants, sauf que les créatures affectées sont automatiquement détruites.

Sorts du domaine du Soleil
1 Endurance aux énergies destructives. Protège des environnements chauds ou froids.
2 Métal brûlant. Chauffe le métal et inflige des dégâts à qui le touche.
3 Lumière brûlante. 1d8 points de dégâts/2 niveau ; plus contre les morts-vivants.
4 Bouclier de feu. Brûle les créatures attaquant le PJ en protégeant ce dernier contre le feu ou le froid.
5 Colonne de feu. Feu divin (1d6 points de dégâts/niveau).
6 Germes de feu. Glands et baies deviennent des projectiles ou des bombes.
7 Rayon de soleil. Aveugle et inflige 4d6 points de dégâts.
8 Explosion de lumière. Aveugle à moins de 3 m, 6d6 points de dégâts.
9 Sphère prismatique. Comme *mur prismatique*, mais protège de tous les côtés.
* Endurance au feu ou au froid uniquement.

Domaine de la Terre
Pouvoirs accordés : le personnage peut renvoyer ou détruire les créatures de l'air comme un prêtre bon le fait avec les morts-vivants. Il peut également intimider, contrôler ou augmenter le moral des créatures de la terre comme un prêtre mauvais le fait avec les morts-vivants. Il peut utiliser ces pouvoirs 3 fois + modificateur de Charisme par jour. Il s'agit d'un pouvoir surnaturel.

Sorts du domaine de la Terre
1 Pierre magique. 3 projectiles ; +1 à l'attaque, 1d6+1 points de dégâts.
2 Ramollissement de la terre et de la pierre. Transforme la pierre en argile et la terre en sable ou en boue.
3 Façonnage de la pierre. Permet de modeler la pierre.
4 Pierres acérées. 1d8 pts de dégâts, *lenteur* possible.
5 Mur de pierre. Crée un mur qui peut être façonné.
6 Peau de pierre (M). Ignore 10 points de dégâts par attaque.
7 Tremblement de terre. Secousse sismique dans un rayon de 1,50 m/niveau.
8 Corps de fer. Le corps du PJ se transforme en fer vivant.
9 Nuée d'élémentaires*. Appelle plusieurs élémentaires de la Terre.
* Lancé comme un sort de terre uniquement.

Domaine du Voyage
Pouvoirs accordés : le personnage peut agir normalement, même s'il est soumis à des effets magiques restreignant ses capacités de mouvement. Ce pouvoir extraordinaire semblable au sort *liberté de mouvement*, peut être utilisé à volonté, dans la limite d'un total quotidien ne dépassant pas 1 round par niveau du personnage. Il prend effet immédiatement et dure jusqu'à ce que le PJ n'en ait plus besoin (ou jusqu'à ce que sa durée quotidienne soit épuisée).
Sens de la nature est une compétence de classe.

Sorts du domaine du Voyage
1 Repli expéditif. Augmente la vitesse de déplacement.
2 Localisation d'objet. Indique la direction de l'objet cherché.
3 Vol. Le sujet vole à la vitesse de 18 m.
4 Porte dimensionnelle. Téléporte le PJ sur de courtes distances.
5 Téléportation. Transporte instantanément le PJ jusqu'à 150 km/niveau.
6 Orientation. Indique comment se rendre à l'endroit choisi.
7 Téléportation suprême. Comme *téléportation*, sans risque d'erreur.
8 Porte de phase. Passage invisible au travers du bois ou de la pierre.
9 Projection astrale (M). Emmène le PJ et ses compagnons dans le plan Astral.

Sorts de rôdeur

Sorts de rôdeur du 1er niveau
Alarme. Protège une zone pendant 2 heures/niveau.
Apaisement des animaux. Calme (2d4 + niveau) DV d'animaux.
Charme-animal. Un animal devient l'ami du PJ.
Communication avec les animaux. Permet de communiquer avec les animaux.
Convocation d'alliés naturels I. Appelle une créature luttant pour le PJ.
Détection de la faune ou de la flore. Détecte espèces de plantes ou d'animaux.
Détection des collets et des fosses. Détecte pièges naturels ou primitifs.
Enchevêtrement. La végétation immobilise tout dans un rayon de 12 m.
Endurance aux énergies destructives. Protège des environnements chauds ou froids.
Grand pas. Augmente la vitesse de déplacement.
Invisibilité pour les animaux. Les animaux ne voient pas 1 sujet/niveau.
Lecture de la magie. Permet de lire parchemins et livres de sorts.
Messager animal. Envoie un animal de taille TP en un lieu donné.
Morsure magique. Une arme naturelle du sujet gagne +1 aux jets d'attaque et de dégâts.
Passage sans traces. Les sujets (1/niveau) ne laissent pas de traces.
Ralentissement du poison. Neutralise le poison pendant 1 heure/niveau.
Résistance aux énergies destructives. Protège contre la forme d'énergie choisie à raison de 10 points de dégâts/attaque.
Saut. Confère un bonus aux tests de Saut.

Sorts de rôdeur du 2e niveau
Collet. Crée un piège magique tout simple.
Communication avec les plantes. Permet de communiquer avec les plantes et les créatures végétales.
Convocation d'alliés naturels II. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
Croissance d'épines. 1d4 points de dégâts, *lenteur* possible.
Endurance de l'ours. Confère +4 en Con pendant 1 minute/niveau.
Grâce féline. Confère +4 en Dex pendant 1 minute/niveau.
Immobilisation d'animal. Immobilise un animal pour 1 round/niveau.
Mur de vent. Détourne projectiles, gaz et créatures de taille modeste.

Peau d'écorce. Confère un bonus d'armure naturelle de +2 (ou plus).
Protection contre les énergies destructives. Absorbe 12 points de dégâts/niveau infligés par le type d'énergie choisi.
Sagesse du hibou. Confère +4 en Sag pendant 1 minute/niveau.
Soins légers. Rend 1d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +5).

Sorts de rôdeur du 3e niveau
Convocation d'alliés naturels III. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
Croissance végétale. Fait pousser la végétation, améliore son rendement.
Empire végétal. Influence les actions d'une ou plusieurs créatures végétales.
Forme d'arbre. Transforme le PJ en arbre pendant 1 heure/niveau.
Guérison des maladies. Guérit tous les maux du sujet.
Marche sur l'onde. Permet de marcher sur l'eau.
Morsure magique suprême. Une arme naturelle du sujet gagne +1 à l'attaque et aux dégâts/3 niveaux (max. +5).
Neutralisation du poison. Rend le poison inoffensif.
Rabougrissement des plantes. Réduit la taille des plantes ou empêche leur croissance.
Rapetissement d'animal. Réduit la taille d'un animal consentant.
Répulsif. Les insectes, araignées et autres vermines restent à 3 m du PJ.
Soins modérés. Rend 2d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +10).
Vision dans le noir. Permet de voir à 18 m sans la moindre luminosité.

Sorts de rôdeur du 4e niveau
Antidétection (M). Protège contre la scrutation et les divinations.
Communion avec la nature. Permet de connaître les environs (1,5 km/niveau).
Convocation d'alliés naturels IV. Appelle une ou plusieurs créatures luttant pour le PJ.
Croissance animale. Double la taille et les DV de 1 animal/2 niveaux.
Liberté de mouvement. La cible bouge normalement malgré les entraves.
Soins importants. Rend 3d8 pv au sujet, +1/niveau (max. +15).
Voyage par les arbres. Le PJ entre dans un arbre et ressort par un autre.

Abri
Évocation [force]
Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 6 m
Effet : sphère de 6 m de rayon centrée sur la position du personnage
Durée : 2 heures/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Lorsqu'il lance ce sort, le personnage fait apparaître autour de lui une sphère de force, opaque et immobile, de la couleur de son choix. Seule la moitié supérieure du globe est visible, le reste se trouvant sous terre. L'abri peut accueillir jusqu'à neuf créatures de taille M en plus du personnage. Tous ces invités peuvent entrer ou sortir à leur guise. Par contre, si le mage (ou le barde) sort des limites du sort, celui-ci cesse aussitôt.
Si la température extérieure est comprise entre –15° C et 35° C, la température intérieure reste stable à 20° C. En cas de température plus extrême, l'intérieur de l'abri évolue dans le même sens, à raison de 1° C pour 1° C (s'il fait –25° C dehors, il fera donc 10° C dans les limites de la zone d'effet du sort). L'abri protège également contre les éléments (pluie, grêle, tempête de sable, etc.). Il résiste aux vents inférieurs à la force d'un ouragan (120 km/h). Au-delà, il est détruit.
L'intérieur de l'abri prend la forme d'un hémisphère que le personnage peut éclairer de manière diffuse ou éteindre sur commande. À noter que le champ de force est transparent de l'intérieur, bien qu'il soit opaque du dehors. Les projectiles, les armes et la plupart des sorts peuvent franchir la sphère, mais les occupants de cette dernière ne peuvent être vus de l'extérieur (ils bénéficient d'un camouflage total).
Composante matérielle : une petite perle de cristal qui éclate quand le sort s'achève ou quand le personnage y met un terme.

Absorption d'énergie
Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 9, Prê 9
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel (voir la description d'*énergie négative*)

Ce sort est semblable à *énergie négative*, si ce n'est que la créature touchée gagne 2d4 niveaux négatifs et que l'effet dure plus longtemps.
Vingt-quatre heures après avoir été affectée par le sort, la victime doit effectuer un jet de Vigueur (contre le DD du sort) par niveau négatif acquis. Chaque fois qu'un jet de sauvegarde est réussi, un niveau négatif disparaît sans plus de conséquences. Par contre, en cas d'échec, le niveau négatif se dissipe également, mais la cible perd un niveau, et ce de façon permanente.
Si le rayon touche un mort-vivant, ce dernier gagne 2d4x5 points de vie temporaires pour 1 heure.

Affûtage
Transmutation
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : 1 arme ou 50 projectiles devant être en contact les uns avec les autres au moment de l'incantation
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort augmente le tranchant d'une arme et, du même coup, ses chances de porter des coups plus importants. Cette transmutation double la zone de critique possible de l'arme affectée. Une zone de critique possible normale devient 19–20. Une zone de 19–20, passe à 17–20. Une zone de 18–20 devient 15–20. Ce sort ne fonctionne que sur les armes tranchantes et perforantes. Si on le lance sur des flèches ou des carreaux d'arbalète, l'*affûtage* de chaque projectile cesse de faire effet après usage, qu'il ait atteint sa cible ou non. Pour ce qui est de ce sort, considérez les shuriken comme des flèches et non comme des armes de jet.
Différents effets augmentant la zone de critique possible d'une arme ne sont pas cumulatifs (par exemple, le sort *affûtage* et le don Science du critique). Il est impossible de lancer ce sort sur une arme naturelle, comme des griffes.

Agrandissement
Transmutation
Niveau : Ens/Mag 1, Force 1
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature humanoïde
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort fait instantanément grossir la créature humanoïde qu'il affecte, ce qui double sa taille et multiplie son poids par huit. Cela a pour effet d'augmenter sa catégorie de taille d'un cran. La cible tient alors compte d'un bonus de taille de +2 en Force, d'un malus de taille de –2 en Dextérité (1 minimum), et d'un malus de –1 aux jets d'attaque et à la CA en raison de sa nouvelle taille.
Une créature humanoïde de taille G affiche un espace occupé et une allonge naturelle de 3 mètres. Par contre, le sort ne modifie en rien la vitesse de déplacement du sujet.
Si la place requise est insuffisante, la créature atteint la taille possible maximale et peut effectuer un test de Force (en tenant compte de la nouvelle valeur) pour briser toute entrave. En cas d'échec, elle est bloquée mais n'est pas blessée. Le sort ne permet donc pas de broyer une créature en la faisant grandir.
Tout ce que porte la créature affectée grandit avec elle. Les armes de corps à corps et les projectiles affectés infligent davantage de dégâts. Si le sujet lâche l'un de ses objets *agrandis* (ce qui inclut projectiles et armes de jet), celui-ci recouvre instantanément sa taille normale. Cela veut dire que les armes de jet infligent des dégâts normaux et que les projectiles infligent des dégâts basés sur la taille de l'arme qui les a lancés. Les propriétés magiques des objets *agrandis* ne sont pas modifiées par ce sort. Ainsi, une *épée +1 agrandie* dispose d'un bonus d'altération de +1, une baguette aussi grosse qu'un bâton conserve les mêmes pouvoirs et une potion géante est seulement plus diluée, ce qui signifie qu'il faut en boire davantage pour obtenir le résultat souhaité.
Les effets magiques augmentant la taille du sujet ne sont pas cumulatifs, ce qui signifie (entre autres choses) qu'il n'est pas possible de jeter un second *agrandissement* sur un humanoïde qui en profite déjà.
Agrandissement contre et dissipe *rapetissement*.
Il est possible d'user de *permanence* sur un sort d'*agrandissement*.
Composante matérielle : une pincée de poudre de fer.

Agrandissement de groupe
Transmutation
Niveau : Ens/Mag 4
Cible : 1 créature humanoïde/niveau, chacune ne devant pas se trouver à plus de 9 m des autres

Ce sort est semblable à *agrandissement*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

Aide
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Bien 2, Chance 2, Prê 2
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : la créature vivante touchée
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Aide confère un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur, mais également 1d8 points de vie temporaires +1 par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 1d8+10 au niveau 10).

Alarme
Abjuration
Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1, Rôd 1
Composantes : V, G, F/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon autour du point choisi
Durée : 2 heures/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Alarme fait retentir une sonnerie d'alerte audible ou mentale chaque fois qu'une créature de taille TP ou supérieure pénètre dans la zone protégée ou la touche. Quiconque donne le mot de passe (choisi par le personnage au moment de l'incantation) peut entrer sans déclencher l'alarme. C'est le jeteur de sorts qui décide si la sonnerie est audible ou mentale.
Alarme mentale. Le personnage est le seul à prendre conscience de l'intrusion, mais il faut pour cela qu'il se trouve à moins de 1,5 kilomètre de l'endroit protégé. Il entend une brève sonnerie qui le réveille s'il dormait mais ne nuit en rien à sa concentration. L'alerte lui parvient même s'il est sous le coup d'un sort de *silence*.
Alarme audible. Un bruit de cloche retentit en cas d'intrusion et toutes les créatures distantes de 18 mètres ou moins l'entendent clairement (distance réduite de 3 mètres par porte close et de 6 mètres par mur épais). Si les environs sont suffisamment silencieux, on entend faiblement la sonnerie jusqu'à 54 mètres à la ronde. Elle dure 1 round. Les créatures situées dans la zone d'un sort de *silence* sont incapables de la percevoir.
Les créatures astrales ou éthérées ne déclenchent pas l'*alarme*.
Focaliseur profane : une clochette et un peu de fil d'argent extrêmement fin.

Aliénation mentale
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 créature vivante
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

La créature affectée souffre en permanence de l'effet du sort *confusion*.
Délivrance des malédictions ne suffit pas pour soigner un individu frappé d'*aliénation mentale*. Il faut un sort tel que *guérison suprême*, *miracle*, *restauration suprême*, *souhait* ou *souhait limité* pour lui permettre de recouvrer ses facultés.

Alignement indétectable
Abjuration
Niveau : Bard 1, Pal 2, Prê 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature ou 1 objet
Durée : 24 heures
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Comme son nom l'indique, *alignement indétectable* empêche de connaître par divination l'alignement de la créature ou de l'objet protégé.

Allié d'outreplan
Invocation (appel) [voir description]
Niveau : Prê 4
Composantes : V, G, FD, PX
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : 1 élémentaire ou Extérieur appelé de 6 DV maximum
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le prêtre lançant ce sort demande à son dieu de lui envoyer l'aide d'un élémentaire ou d'un Extérieur de 6 DV ou moins. Si le personnage ne sert aucun dieu particulier, son appel est généralement entendu par une créature du même alignement que lui. Dans le cas où le prêtre connaît le nom d'une entité spécifique, il peut demander son assistance en la nommant lors de l'incantation (ce qui ne garantit pas que c'est bien la créature souhaitée qui répondra à l'appel).
Le prêtre peut demander un service à la créature, à condition de lui en rendre un en retour. Ce service peut-être simple (" Sors-nous de ce gouffre ", " Aide-nous à combattre ce monstre ") ou plus compliqué (" Surveille nos ennemis ", " Protège-nous lors de notre incursion dans le donjon "). Pour marchander, il faut être capable de communiquer avec la créature en question.
Cette créature exige donc d'être payée en échange de ses services. Ce traitement peut prendre la forme d'or ou d'objets magiques offerts à un temple allié, d'un présent, ou de quelque action allant dans le sens de l'alignement et des desseins de la créature. Dans tous les cas, le paiement doit être versé avant que la créature rende le service qu'on attend d'elle. Les négociations durent au moins 1 round, ce qui signifie que la créature ne peut commencer à agir qu'un round après son arrivée (au plus tôt).
Un service demandant jusqu'à 1 minute par niveau de lanceur de sorts engendre un paiement de 100 po par DV de créature appelée. Pour un service demandant jusqu'à 1 heure/niveau de lanceur de sorts, la créature exige un paiement de 500 po par DV. Pour ce qui est d'un service à long terme (jusqu'à 1 jour par niveau de lanceur de sorts), le paiement exigé s'élève à 1 000 po par DV.
Si le service n'implique aucun danger, réduisez le paiement indiqué de moitié. Par contre, s'il est particulièrement dangereux, le présent devra être plus important. Peu de créatures accepteront de rendre un service qui paraît suicidaire (souvenez-vous qu'une créature appelée meurt réellement quand elle est tuée,

contrairement aux créatures convoquées). Néanmoins, si la tâche en question correspond à l'alignement de la créature, elle peut réduire le paiement exigé de moitié ou le passer à la trappe. Par exemple, une créature céleste appelée pour combattre des démons n'exigera sans doute que la moitié du paiement normal.
Une fois le service rendu, ou si la durée du marché arrive à expiration, la créature retourne dans son plan d'origine (après avoir fait son compte rendu au personnage, du moins si cela lui est possible).
Un sort d'appel convoquant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, *allié d'outreplan* est un sort de feu quand on s'en sert pour appeler un élémentaire du Feu.
Coût en points d'expérience : 100 PX.

Allié majeur d'outreplan
Invocation (appel) [voir description d'*allié d'outreplan*]
Niveau : Prê 6
Effet : 1 ou 2 élémentaires ou Extérieurs appelés (ne totalisant pas plus de 12 DV), apparaissant à 9 m ou moins les uns des autres

Ce sort est semblable à *allié d'outreplan*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une entité ayant jusqu'à 12 DV, ou deux créatures de même type dont les DV cumulés ne dépassent pas 12. Agissant en groupe, elles acceptent d'accomplir une tâche pour le prêtre en échange d'un service qu'il devra à son tour leur rendre.
Coût en points d'expérience : 250 PX.

Allié suprême d'outreplan
Invocation (appel) [voir description d'*allié d'outreplan*]
Niveau : Prê 8
Effet : jusqu'à 3 élémentaires ou Extérieurs appelés (ne totalisant pas plus de 18 DV), apparaissant à 9 m ou moins les uns des autres

Ce sort est semblable à *allié d'outreplan*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une entité ayant jusqu'à 18 DV, ou plusieurs créatures de même type dont les DV cumulés ne dépassent pas 18. Agissant en groupe, elles acceptent d'accomplir une tâche pour le prêtre en échange d'un service qu'il devra à son tour leur rendre.
Coût en points d'expérience : 500 PX.

Analyse d'enchantement
Divination
Niveau : Bard 6, Ens/Mag 6
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature ou 1 objet par niveau de lanceur de sorts
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : non

Ce sort permet d'identifier la magie affectant la cible, qui peut être une créature ou un objet. Un sort ou pouvoir est révélé chaque round au prix d'une action libre. Dans le cas d'un objet magique, le personnage découvre ses fonctions, comment l'activer (si nécessaire) et le nombre de charges dont il dispose (le cas échéant). Dans le cas d'un objet ou d'une créature affecté par des sorts actifs, le personnage découvre la nature de chacun, ses effets et leur niveau de lanceur de sorts.
Un objet porté peut tenter un jet de Volonté pour résister au sort si son propriétaire le souhaite. En cas de succès, le personnage n'apprend rien et l'objet ne peut plus être affecté par quelque *analyse d'enchantement* que ce soit pendant 24 heures.

Analyse d'enchantement ne fonctionne pas sur les artefacts.
Focaliseur : une minuscule lentille taillée dans un rubis ou un saphir et sertie dans une boucle d'or. La pierre précieuse doit valoir un minimum de 1 500 po.

Anathème
Nécromancie [mental, terreur]
Niveau : Prê 1
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 créature vivante
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Cette malédiction emplit la cible d'une vive terreur qui lui fait perdre toute confiance. Elle est secouée.

Ancre dimensionnelle
Abjuration
Niveau : Ens/Mag 4, Prê 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : rayon
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (objet)

Un rayon vert jaillit de la main tendue du personnage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible (créature ou objet). En cas de succès, le sujet se retrouve entouré d'une aura vert émeraude qui lui interdit toute forme de déplacement extradimensionnel. Les sorts affectés incluent *changement de plan*, *clignotement*, *dédale*, *forme éthérée*, *passage dans l'éther*, *portail*, *porte dimensionnelle*, *projection astrale*, *téléportation* et *traversée des ombres* ainsi que les pouvoirs magiques et facultés psioniques correspondants. À noter que la victime ne peut pas non plus utiliser un *portail* ou un *cercle de téléportation*.
Ancre dimensionnelle ne gêne en rien les déplacements d'une créature qui se mouvait déjà dans le plan Astral ou le plan Éthéré quand elle a succombé au sort. De la même manière, elle reste sans effet sur les perceptions extradimensionnelles ou des attaques telles que le regard de basilic. Enfin, elle n'empêche pas les créatures convoquées de disparaître à la fin du sort qui les a appelées.

Animation d'objets
Transmutation
Niveau : Bard 6, Chaos 6, Prê 6
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : un objet de taille P par niveau de lanceur de sorts (voir description)
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort anime les objets inertes et leur donne un semblant de vie. Le ou les objets peuvent alors attaquer les cibles désignées par le prêtre. Les objets peuvent être de n'importe quelle matière non magique (bois, métal, pierre, tissu, cuir, terre cuite, verre, etc.). Le sort peut animer un objet de taille P ou inférieure (comme une chaise) ou un nombre équivalents d'objets plus grands par niveau de lanceur de sorts. Un objet de taille M (comme un portemanteau) vaut deux objets de taille P ou inférieure, un objet de taille G (comme une table) en vaut quatre, un objet de taille TG en vaut huit, un objet de taille Gig en vaut seize et un objet de taille C en vaut trente-deux. On peut changer de cibles au prix d'une action de mouvement, comme s'il s'agissait de diriger un sort actif.
Ce sort ne permet pas d'animer des objets portés ou tenus par une créature.
Enfin, il est possible d'user de *permanence* sur un sort d'*animation d'objets*.

Animation des morts
Nécromancie [Mal]
Niveau : Ens/Mag 4, Mort 3, Prê 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cibles : le ou les cadavres touchés
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Animation des morts transforme les ossements en squelettes et les cadavres en zombis, qui tous obéissent aux ordres du jeteur de sorts. Les morts-vivants peuvent suivre leur maître ou monter la garde à un endroit précis en attaquant tout ce qui bouge (ou certains types de créatures). Ils restent animés tant qu'ils ne sont pas détruits, après quoi il est impossible de les affecter de nouveau avec ce sort.
Qu'il choisisse de créer des squelettes ou des zombis, le jeteur de sorts ne peut en animer plus de 2 DV par niveau de lanceur de sorts d'un coup (le sort *profanation* double cette limite).
Les morts-vivants ainsi créés restent indéfiniment sous le contrôle de leur maître, qui peut en diriger jusqu'à 4 DV par niveau de lanceur de sorts. S'il vient à dépasser cette limite, il domine bien les morts-vivants qu'il vient juste d'animer, mais d'autres, qu'il contrôlait jusque-là, lui échappent alors totalement (il décide desquels il s'agit). Si le jeteur de sorts est un prêtre canalisant l'énergie négative, les morts-vivants qu'il contrôle ou intimide ne comptent pas pour cette limite.
Squelettes. On ne peut animer que les squelettes ou cadavres quasiment intacts. Le corps doit posséder une ossature, ce qui interdit, par exemple, de créer un squelette de ver pourpre. Dans le cas où le cadavre est encore en assez bon état, sa chair et ses muscles tombent pour ne plus laisser que ses os. Les caractéristiques des squelettes dépendent uniquement de leur taille, et non des pouvoirs que les créatures avaient de leur vivant.
Zombis. Un corps presque intact est nécessaire pour animer un zombi. La créature doit avoir une véritable anatomie, ce qui exclut par exemple le cube gélatineux. Les caractéristiques des zombis dépendent elles aussi de leur taille, et non de leurs pouvoirs d'antan.
Composantes matérielles profanes : le personnage doit placer un onyx noir valant au moins 25 po par dé de vie du mort-vivant dans la bouche ou l'orbite de chaque cadavre à animer. La magie libérée par le sort vide la pierre de sa substance, ce qui lui fait perdre toute valeur.

Animation des plantes
Transmutation
Niveau : Dru 7, Flore 7
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : une plante de taille G par tranche de 3 niveaux de lanceur de sorts ou toutes les plantes situées à portée (voir description)
Durée : 1 round/niveau ou 1 heure/niveau (voir description)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort anime les plantes et leur donne un semblant de vie. Les plantes peuvent alors attaquer les cibles désignées par le druide (ou le prêtre). Le sort peut animer une plante de taille G ou inférieure (comme un arbre) ou un nombre équivalents de plantes par tranche de 3 niveaux de lanceur de sorts. Une plante de taille TG vaut deux plantes de taille G ou inférieure, une plante de taille Gig en vaut quatre et une plante de taille C en vaut huit. On peut changer de cibles au prix d'une action de mouvement, comme s'il s'agissait de diriger un sort actif. Utilisez les caractéristiques des objets animés, si ce n'est que les plantes de taille M ou inférieure ne présentent pas de solidité (sauf conditions particulières).
Ce sort ne permet pas d'animer les créatures végétales (comme les sylvaniens) et la matière végétale inerte (comme une tunique en coton ou une corde de chanvre).
Enchevêtrement. De même, le personnage peut offrir aux plantes la mobilité nécessaire pour enchevêtrer les créatures situées dans la zone d'effet. L'effet est alors le même que celui d'un sort d'*enchevêtrement*. La résistance à la magie n'est d'aucune aide face à cette utilisation du sort, qui dure 1 heure par niveau de lanceur de sorts.

Animation suspendue
Transmutation
Niveau : Ens/Mag 8
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Le jeteur de sorts doit toucher sa cible à l'aide d'une attaque de contact au corps à corps. S'il y parvient, son adversaire se retrouve en état de stase. Le temps cesse alors de s'écouler pour lui, et plus rien ne l'affecte. Il ne vieillit pas, ses fonctions corporelles se mettent en sommeil et nulle attaque ne peut lui faire du mal. L'*animation suspendue* se poursuit jusqu'à ce qu'une *délivrance* ou une *dissipation de la magie* réussie vienne y mettre un terme.
Composante matérielle : poudre multicolore constituée de poudre de diamant, d'émeraude, de rubis et de saphir, pour une valeur totale de 5 000 po minimum.

Annihilation de mort-vivant
Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 6, Prê 6
Composantes : V, G, M/FD
Zone d'effet : plusieurs morts-vivants situés dans un rayonnement de 12 m de rayon
Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est semblable à *cercle de mort*, si ce n'est qu'il détruit des morts-vivants.
Composante matérielle : la poudre d'un diamant écrasé d'une valeur de 500 po.

Annulation d'enchantement
Abjuration

Niveau : Bard 4, Chance 5, Ens/Mag 5, Pal 4, Prê 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : jusqu'à 1 créature/niveau, distantes de 9 m ou moins les unes des autres
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : non

Ce sort libère la cible des enchantements, transmutations et malédictions. *Annulation d'enchantement* peut même inverser un effet instantané, comme celui du sort *pétrification*. Le personnage jette 1d20 + son niveau de lanceur de sorts (maximum +15) par effet magique, le DD à atteindre étant égal à 11 + niveau de lanceur de sorts de l'effet. En cas de succès, la créature est délivrée du sort, de la malédiction ou de l'effet. Pour ce qui est des objets maudits, le DD est de 25.
Si, pour une raison ou une autre, le sort n'est pas affecté par *dissipation de la magie*, *annulation d'enchantement* ne fonctionne que si le sort est du 5e niveau ou moins. Par exemple, *malédiction* (3e niveau) ne peut pas être contré par *dissipation de la magie*, mais *annulation d'enchantement* peut éventuellement y mettre un terme.
Si l'effet provient d'un objet magique permanent, comme c'est le cas pour une épée maudite, *annulation d'enchantement* permet seulement de se débarrasser de l'objet, qui reste maudit. Imaginons par exemple qu'un personnage enfile un casque maudit modifiant son alignement. Grâce à *annulation d'enchantement*, il peut l'ôter (et retrouver son alignement d'origine), mais la magie du casque reste intacte et prête à affecter quiconque osera l'enfiler (même s'il s'agit du bénéficiaire d'*annulation d'enchantement*).

Antidétection
Abjuration
Niveau : Duperie 3, Ens/Mag 3, Rôd 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature ou objet touché
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

La créature ou l'objet protégé par ce sort devient difficile à repérer à l'aide de sorts de Divination, comme *clairvoyance/clairaudience*, *localisation d'objet* et autres *détections*. *Antidétection* protège également contre les *boules de cristal*. Quiconque tente d'espionner la créature ou l'objet protégé doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre un DD égal à 11 + niveau de lanceur de sorts du personnage qui a lancé *antidétection*. Si ce dernier décide de bénéficier lui-même de l'abjuration (ou de protéger un objet en sa possession), le DD est égal à 15 + son niveau de lanceur de sorts.
Lorsqu'une créature bénéficie de l'effet d'*antidétection*, tout son équipement est également protégé.
Composante matérielle : une pincée de poudre de diamant (valeur 50 po minimum).

Apaisement des animaux
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Dru 1, Faune 1, Rôd 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : animaux distants de 9 m ou moins les uns des autres
Durée : 1 minute/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Cet enchantement calme les animaux, qu'il rend dociles et inoffensifs. Seuls les animaux ordinaires (ayant 1 ou 2 en Intelligence) peuvent être affectées. Tous doivent être de la même espèce et se trouver dans une sphère de 9 mètres de rayon. Le nombre de dés de vie affectés est égal à 2d4 + niveau de lanceur de sorts. Les animaux sanguinaires et ceux qui ont été dressés à l'attaque ont droit à un jet de sauvegarde, mais pas les autres (un druide peut ainsi calmer facilement un loup ou un ours normal, mais un chien de garde lui demandera de plus gros efforts de persuasion).
Les créatures affectées restent là où elles se trouvent et ne cherchent ni à attaquer ni à s'enfuir. Mais elles ne sont pas sans défense et réagissent si on les attaque. La moindre menace (incendie, prédateur affamé, attaque imminente) met immédiatement un terme à l'effet du sort.

Apaisement des émotions
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Bard 2, Loi 2, Prê 2
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : créatures situées dans une étendue de 6 m de rayon
Durée : concentration, jusqu'à 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort calme les créatures agitées. Le prêtre ne les contrôle pas pour autant, mais il peut les empêcher de combattre si elles sont agressives, ou de faire la fête si elles se montrent trop exubérantes. Les créatures affectées ne peuvent pas faire preuve de violence ou agir de manière destructrice, sauf pour se défendre. Si on les attaque ou si elles subissent des dégâts, le sort cesse instantanément de faire effet.
Apaisement des émotions réprime également (sans pour autant les dissiper) les bonus de moral de sorts tels que *bénédiction*, *espoir* ou *rage*, ainsi que la rage de barbare ou le courage inspiré par un barde. Il réprime les effets de terreur et débarrasse les cibles de toute *confusion*. Tant que l'enchantement dure, les sorts réprimés restent sans effet, mais ils recommencent à agir normalement à la fin de la durée d'*apaisement des émotions* (s'ils ne se sont pas arrêtés d'eux-mêmes plus tôt).

Appel de la foudre
Évocation [électricité]
Niveau : Dru 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : 1 ou plusieurs traits de foudre verticaux de 9 m de long
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Une fois l'incantation prononcée, le druide peut, 1 fois par round, faire appel à un éclair vertical de 1,50 m de large sur 9 m de long. Chacun inflige 3d6 points de dégâts d'électricité. La foudre s'abat à la verticale sur le point indiqué, dans les limites de portée (calculées à partir de l'endroit où se trouve le druide à ce moment). Toutes les créatures situées dans la case visée ou sur la trajectoire de l'éclair sont pleinement affectées.

Rien n'oblige le druide à évoquer un éclair par round. Il peut, par exemple, lancer d'autres sorts à la place. Cependant, il doit entreprendre une action simple (visant à se concentrer) pour lancer chaque éclair (hormis le premier). Le nombre d'éclairs disponibles est égal au niveau de lanceur de sorts du druide (10 maximum).
Si le personnage se trouve dehors et en plein orage – pluie battante, nuages et vent, conditions météorologiques chaudes et nuageuses, voire tornade (ce qui inclut le cyclone d'un djinn ou un élémentaire de l'Air de taille G au moins) –, chaque éclair inflige 3d10 points de dégâts d'électricité au lieu de 3d6.
Ce sort fonctionne en intérieur et sous terre, mais pas sous l'eau.

Appel de la tempête
Évocation [électricité]
Niveau : Dru 5
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Ce sort fonctionne sur le même principe qu'*appel de la foudre*, si ce n'est que chaque éclair inflige 5d6 points de dégâts d'électricité (ou 5d10 s'il est lancé au beau milieu d'un orage) et que le druide peut en évoquer 15.

Arme alignée
Transmutation [voir description]
Niveau : Prê 2
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Effet : arme touchée ou cinquante projectiles (tous devant être en contact les uns avec les autres au moment de l'incantation)
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie : Oui (inoffensif, objet)

Ce sort rend une arme bonne, mauvaise, loyale ou chaotique, au choix du prêtre. Une arme dotée d'un alignement passe outre les réduction des dégâts de certaines créatures, généralement les Extérieurs d'alignement opposé. Ce sort n'a aucun effet s'il est jeté sur une arme déjà dotée d'un alignement, comme une épée sainte.
Il est impossible de jeter ce sort sur une arme naturelle, comme des poings.
L'alignement conféré à l'arme détermine la nature du registre du sort.

Arme destructrice
Transmutation
Niveau : Prê 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : 1 arme de corps à corps
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet) (voir description)
Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort rend une arme de corps à corps particulièrement meurtrière pour les morts-vivants. Tout mort-vivant doté de moins de DV que le niveau de lanceur de sorts du prêtre doit réussir un jet de Volonté ou être détruit s'il est touché par cette arme au combat. La résistance à la magie ne s'applique pas contre l'effet de destruction.

Arme magique
Transmutation

Niveau : Ens/Mag 1, Guerre 1, Pal 1, Prê 1
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : arme touchée
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort confère à l'arme choisie un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Un bonus d'altération n'est pas cumulable avec celui que confère une arme de maître.
On ne peut pas lancer ce sort sur une arme naturelle (poings, etc. ; voir *morsure magique*). Les attaques à mains nues d'un moine sont considérées comme des armes et peuvent donc bénéficier de ce sort.

Arme magique suprême
Transmutation
Niveau : Ens/Mag 3, Pal 3, Prê 4
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 arme ou 50 projectiles devant être au contact les uns des autres au moment de l'incantation
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort est semblable à *arme magique*, si ce n'est qu'il confère à l'arme choisie un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts tous les quatre niveaux de lanceur de sorts (+5 maximum).
Il est également possible d'affecter 50 flèches, carreaux d'arbalète ou billes de fronde. Tous les projectiles doivent être du même type et il est impératif qu'ils se touchent au moment de l'incantation (comme c'est par exemple le cas s'ils se trouvent tous dans le même carquois). Ils perdent leur magie dès qu'ils sont utilisés (ce qui n'est pas le cas d'une arme de jet affectée par ce sort). Dans le cadre de ce sort, les shuriken sont des projectiles et non des armes de jet.
Composantes matérielles profanes : poudre de chaux et de carbone.

Arme spirituelle
Évocation [force]
Niveau : Guerre 2, Prê 2
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : arme magique de force
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Une arme constituée d'énergie pure apparaît là où son créateur le souhaite et attaque ses adversaires, infligeant 1d8 points de dégâts de force à chaque coup au but, +1 tous les trois niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5 au niveau 15). L'arme est l'une de celles que préfère le dieu du prêtre, à moins qu'elle n'ait un sens profond pour sa foi (voir ci-contre). Les coups critiques qu'elle peut occasionner sont identiques en termes de zone et de multiplicateur à ceux de l'arme qu'elle reproduit. Elle frappe la cible désignée par le prêtre, attaquant dès le round de son apparition, puis à chaque round suivant. Son bonus de base est le même que celui

du personnage + son modificateur de Sagesse et elle peut frapper à plusieurs reprises au cours d'un même round si c'est également le cas de son créateur. Cela étant, elle est considérée comme un sort, et non comme une arme, ce qui lui permet de toucher les créatures dotée d'une réduction des dégâts. Comme il s'agit d'un effet de force, elle touche les créatures intangibles sans tenir compte des 50 % de chances de rater. Elle frappe toujours dans le même sens que le prêtre et il est impossible de s'en servir pour prendre un adversaire en tenaille. Elle n'est affectée ni par les dons du prêtre (comme Arme de prédilection), ni par ses actions de combat (charge, etc.). Si l'arme dépasse la portée du sort ou quitte le champ de vision de son créateur (ou si ce dernier cesse de se concentrer sur elle), elle revient flotter à côté de lui.
À partir du deuxième round, une action de mouvement suffit pour changer de cible. Dans le cas contraire, l'arme continue d'attaquer le même adversaire. Quand elle change d'ennemi, elle ne bénéficie que d'une seule attaque au cours du round. Le reste du temps, elle peut attaquer à plusieurs reprises si c'est également le cas du prêtre. Si *l'arme spirituelle* est une arme à distance, utilisez la portée du sort, pas le facteur de portée habituelle de l'arme concernée (il s'agit là encore d'une action de mouvement).
L'arme spirituelle ne peut pas être attaquée ni endommagée par des attaques physiques. Cependant, *dissipation de la magie*, *désintégration*, une *sphère d'annihilation* ou un *sceptre d'oblitération* l'affectent normalement. Contre les attaques de contact, la CA de l'*arme spirituelle* est égale à 12 (10 + bonus de taille d'un objet de taille TP).
Si la créature attaquée a une certaine résistance à la magie, elle la joue dès que l'arme s'approche d'elle. En cas de succès, le sort est automatiquement dissipé. Sinon, l'arme reste jusqu'à la fin de la durée indiquée et peut attaquer la créature normalement.
L'arme obtenue est bien souvent la réplique de celle du dieu du prêtre. Dans le cas où ce dernier ne prie pas de dieu en particulier, l'arme est en rapport avec son alignement. Un prêtre neutre sans dieu particulier peut créer l'arme de l'alignement de son choix, à condition qu'il soit en rapport avec les préceptes de ce dernier, ne serait-ce que temporairement. Voici les armes associées aux divers dieux et alignements :

Alignement	Arme spirituelle
Bien	Marteau de guerre (*Marteau de Justice*)
Chaos	Hache d'armes (*Hache du Changement*)
Loi	Épée longue (*Épée de Vérité*)
Mal	Fléau d'armes léger (*Flagelleur d'âmes*)

Armure de mage
Invocation (création) [force]
Niveau : Ens/Mag 1
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : non

Armure de mage entoure le sujet d'un champ de force invisible mais tangible, qui lui confère un bonus d'armure de +4 à la CA. Contrairement à une armure normale, une *armure de mage* ne s'accompagne pas de pénalité d'armure, de risque d'échec des sorts profanes ou de réduction de la vitesse de déplacement. De plus, comme cette protection est constituée de force, les créatures intangibles sont incapables de passer au travers, comme elles le font pour les armures physiques.
Focaliseur : morceau de cuir tanné.

Arrêt du temps
Transmutation

Niveau : Duperie 9, Ens/Mag 9
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1d4+1 rounds de temps apparent (voir description)

Ce sort semble arrêter le cours du temps, sauf pour celui qui le lance. En réalité, la vitesse du personnage s'accroît tellement que le reste de l'univers lui paraît figé. Il peut agir, seul, pendant 1d4+1 rounds de temps apparent. Qu'ils soient magiques ou non, feu, froid, gaz et autres l'affectent toujours. Tant qu'*arrêt du temps* dure, les autres créatures sont invulnérables aux attaques et sorts du personnage, mais ce dernier peut mettre son temps d'action à profit pour lancer des sorts (comme *brume mortelle*) qui prendront effet dès que le temps reprendra son cours normal. La plupart des lanceurs de sorts profite de ce temps qui leur est alloué pour renforcer leurs défenses, convoquer des alliés ou fuir.
Le personnage ne peut pas non plus prendre ou endommager un objet en possession d'une créature affectée par le sort. Par contre, il fait ce qu'il veut des objets qui n'appartiennent à personne.
Le jeteur de sorts est indétectable jusqu'à la fin de la durée indiquée, mais il lui est impossible de pénétrer dans une *zone d'antimagie*.

Aspersion acide
Invocation (création) [acide]
Niveau : Ens/Mag 0
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : un projectile constitué d'acide
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le personnage lance un petit orbe en direction de la cible. Il doit effectuer une attaque de contact à distance pour toucher celle-ci. L'orbe inflige alors 1d3 points de dégâts d'acide.

Assassin imaginaire
Illusion (fantasme) [mental, terreur]
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 créature vivante
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction), puis Vigueur, partiel (voir description)
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au mage de faire apparaître l'image de la créature la plus abominable qui soit pour le sujet en donnant corps aux pires craintes de ce dernier. Seule la victime voit pleinement l'assassin imaginaire, le mage ne percevant, lui, qu'une vague forme spectrale. Le sujet a droit à un jet de Volonté pour comprendre que son agresseur n'est qu'une hallucination. S'il le rate, il est touché par l'illusion et doit alors réussir un jet de Vigueur sous peine de mourir de peur. Même s'il réussit ce second jet de sauvegarde, le choc est tel qu'il perd 3d6 points de vie.

Si la cible porte un *casque de télépathie* et réussit son jet de Volonté, elle peut retourner l'*assassin imaginaire* à l'envoyeur. C'est alors le mage qui doit effectuer un ou deux jets de sauvegarde s'il ne veut pas être tué par son propre sort.

Assistance divine
Divination
Niveau : Dru 0, Prê 0
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 minute ou jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui

Ce sort fournit au sujet une assistance divine fugace, qui se traduit par un bonus d'aptitude de +1 sur un jet d'attaque, jet de sauvegarde ou test de compétence. La créature doit choisir d'utiliser ou non son bonus avant de jeter le dé.

Attirance
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Dru 9, Ens/Mag 8
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 heure
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 lieu (volume n'excédant pas 1 cube de 3 m d'arête/niveau) ou 1 objet
Durée : 2 heures/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

L'objet ou le lieu désigné par le personnage génère des vibrations attirant, au choix, un type donné de créatures intelligentes ou tous les êtres d'un même alignement. La race de créatures à affecter doit être nommée lors de l'incantation (dragons rouges, géants des collines, rats-garous, lammasus, vampires, etc.). Les sous-types, tels que les gobelinoïdes, ne sont pas assez spécifiques. Si le personnage préfère affecter un alignement, il doit, là encore, l'indiquer (par exemple, chaotique mauvais, chaotique bon, loyal neutre, ou encore neutre).
Les créatures de la race ou de l'alignement choisi éprouvent un vif plaisir à l'idée de se trouver dans le lieu affecté ou une envie irrépressible de toucher l'objet enchanté. Si elles réussissent leur jet de sauvegarde, la magie n'a plus d'effet sur eux, mais un nouveau jet de Volonté est nécessaire au bout de 1d6x10 minutes. En cas d'échec, elles reviennent à l'endroit (ou près de l'objet) choisi par le jeteur de sorts.
Attirance contre et dissipe *aversion*.
Composantes matérielles : de la poudre de perles broyées (valeur minimale 1 500 po) et une goutte de miel liquide.

Augure
Divination
Niveau : Prê 2
Composantes : V, G, M, F
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : instantanée

Augure révèle au prêtre si l'action que ses compagnons ou lui s'apprêtent à entreprendre aura de bonnes ou de mauvaises conséquences dans un avenir proche. Par exemple, si les aventuriers se demandent s'ils doivent détruire un sceau inconnu fermant une porte, le sort peut leur dire s'il s'agit d'une bonne idée.
Les chances de recevoir une réponse compréhensible se montent à 70 % + 1 % par niveau de lanceur de sorts. On effectue le jet en secret, à moins qu'il ne décide que la question est suffisamment simple pour garantir un succès automatique (ou, au contraire, qu'elle est tellement vague qu'il est impossible d'obtenir une réponse). En cas de succès, le personnage reçoit l'une des réponses suivantes :

- Fortune : l'action a de bonnes chances d'être bénéfique.
- Péril : l'action aura des répercussions néfastes.
- Péril et fortune : les deux sont possibles.
- Rien : dans le cas où l'action ne devrait pas avoir de conséquences favorables ou néfastes.

Si le sort échoue, le résultat est automatiquement " Rien ". Lorsque le prêtre obtient cette réponse, rien ne lui permet de savoir si elle est justifiée ou si son sort a échoué.
Augure ne permet de voir l'avenir que dans la demi-heure qui suit. Si quelque chose doit se produire après, le sort est incapable de le révéler (les répercussions à long terme d'une action lui échappent donc systématiquement). Si le même prêtre lance plusieurs fois le sort au sujet de la même action, la réponse obtenue lors des *augures* successifs ne varie pas par rapport à la première (le résultat du jet de dé est lui aussi toujours le même).
Composante matérielle : de l'encens pour une valeur de 25 po.
Focaliseur : jeu de bâtonnets ou d'osselets couverts de runes (valeur minimale 25 po).

Aura magique
Illusion (hallucination)
Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1, Magie 1
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : objet touché (2,5 kg/niveau maximum)
Durée : 1 jour/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun (voir description)
Résistance à la magie : non

Soumis à un sort de *détection*, l'objet touché par le mage laisse croire qu'il est magique (le type de magie qu'il révèle est choisi par le personnage au moment de l'incantation).
Si l'objet protégé par *aura magique* est soumis à *identification* ou à un examen similaire, le lanceur de sorts démasque la supercherie et parvient à découvrir les propriétés de l'objet en réussissant un jet de Volonté. Sinon, il croit ce que lui révèle l'aura, et ce quels que soient les tests auxquels il se livre sur l'objet.
Si l'aura naturelle de l'objet est particulièrement puissante (comme c'est le cas pour les artefacts), *aura magique* reste sans effet.
Note. Armes, armures ou boucliers magiques sont nécessairement des objets de maître, ce qui signifie qu'une épée grossièrement forgée dégageant une aura magique est pour le moins suspecte.
Focaliseur : un petit carré de soie que l'on passe devant l'objet.

Aura maudite
Abjuration [Mal]
Niveau : Mal 8, Prê 8
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 6 m
Cibles : 1 créature/niveau dans un rayonnement de 6 m de rayon à partir du prêtre

Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Une aura de ténèbres se forme autour des bénéficiaires du sort. Elle les protège des attaques, leur confère une résistance supplémentaire contre les sorts lancés par les créatures d'alignement bon, et affaiblit ces dernières quand elles osent frapper les individus protégés. Cette abjuration a quatre effets distincts :
Premièrement, les sujets bénéficient d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance, également de +4, aux jets de sauvegarde. Contrairement à ce qui se passe avec *protection contre le Bien*, ces bonus s'appliquent contre toutes les attaques, et pas seulement contre celles provenant de créatures bonnes.
Deuxièmement, les personnages protégés acquièrent une résistance à la magie de 25 contre les sorts du Bien ou jetés par des créatures d'alignement bon.
Troisièmement, l'abjuration bloque les tentatives de possession ou d'influence mentale, au même titre que *protection contre le Bien*.
Enfin, lorsqu'une créature bonne réussit à toucher l'un des bénéficiaires du sort au corps à corps, elle risque de subir un affaiblissement temporaire de 1d6 points de Force (jet de Vigueur, annule).
Focaliseur : un minuscule reliquaire contenant une relique sacrée, comme par exemple un fragment de texte sacré pour les forces du Mal. Le reliquaire doit valoir au moins 500 po.

Aura sacrée
Abjuration [Bien]
Niveau : Bien 8, Prê 8
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 6 m
Cibles : 1 créature/niveau dans un rayonnement de 6 m de rayon à partir du prêtre
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Une aura lumineuse entoure les bénéficiaires du sort. Elle les protège des attaques, leur confère une résistance supplémentaire aux sorts du Mal ou lancés par des créatures mauvaises, aveugle ces dernières quand elles osent frapper les individus protégés. Cette abjuration a quatre effets distincts :
Premièrement, les sujets bénéficient d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance, également de +4, aux jets de sauvegarde. Contrairement à ce qui se passe avec *protection contre le Mal*, ces bonus s'appliquent contre toutes les attaques, et pas seulement contre celles provenant de créatures maléfiques.
Deuxièmement, les personnages protégés acquièrent une résistance à la magie de 25 contre les sorts du Mal ou jetés par les créatures mauvaises.
Troisièmement, l'abjuration bloque les tentatives de possession ou d'influence magique, au même titre que *protection contre le Mal*.
Enfin, lorsqu'une créature maléfique réussit à toucher l'un des bénéficiaires du sort au corps à corps, elle risque de perdre la vue (effet similaire à celui de *cécité/surdité*, jet de Vigueur, annule, mais contre le DD d'*aura sacrée*).
Focaliseur : un minuscule reliquaire contenant une relique sacrée, comme par exemple un bout de la robe d'un saint ou un fragment de texte sacré pour les forces du Bien. Le reliquaire doit valoir au moins 500 po.

Aversion
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Dru 9, Ens/Mag 8
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 heure

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 lieu (volume n'excédant pas 1 cube de 3 m d'arête/niveau) ou 1 objet
Durée : 2 heures/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, partiel
Résistance à la magie : oui

L'objet ou le lieu choisi par le personnage génère des ondes repoussant, au choix, une espèce donnée de créatures intelligentes ou tous les êtres d'un même alignement. La race de créatures à affecter doit être nommée lors de l'incantation (dragons rouges, géants des collines, rats-garous, lammasus, manteleurs, vampires, etc.). Les sous-types, tels que les " gobelinoïdes ", ne sont pas assez précis. Si le personnage préfère affecter un alignement, il doit, là encore, l'indiquer (par exemple, chaotique mauvais, chaotique bon, loyal neutre ou encore neutre).
Les créatures de la race ou de l'alignement choisi ressentent une envie presque irrépressible de s'éloigner de l'endroit ou de l'objet protégé. Une force indéfinissable les pousse à s'en aller pour ne pas revenir (du moins, tant que le sort fait effet). Si elles réussissent leur jet de sauvegarde, elles peuvent rester sur place ou toucher l'objet affecté, mais cela ne les empêche pas de se sentir mal à l'aise, ce qui réduit fortement leur Dextérité (–4).
Aversion contre et dissipe *attirance*.
Composante matérielle profane : un peu d'alun trempé dans du vinaigre.

Bagou
Transmutation
Niveau : Bard 3
Composantes : G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau (T)

Le verbe du barde est des plus faciles et persuasifs. Il bénéficie d'un bonus de +30 aux test de Bluff visant à convaincre autrui de la véracité de ses propos. Par contre, ce bonus ne s'applique pas aux autres utilisations de la compétence Bluff, comme exécuter une feinte en combat, créer une diversion pour se cacher, ou communiquer un message via Langage secret.
Si le personnage est victime d'une divination censée déceler ses mensonges ou l'obliger à dire la vérité (comme dans le cas de *détection du mensonge* ou de *zone de vérité*), l'auteur de celle-ci doit réussir un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts) contre un DD égal à 15 + le niveau de lanceur de sorts du barde. En cas d'échec, la divination ne fonctionne pas.

Baie nourricière
Transmutation
Niveau : Dru 1
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : 2d4 baies fraîchement cueillies
Durée : 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Lorsqu'on lance ce sort sur des baies fraîchement cueillies, 2d4 d'entre elles deviennent magiques. Le personnage parvient immédiatement à les différencier, de même que tout autre druide de niveau 3 ou plus.

Chaque baie nourrit autant qu'un repas normal (pour créature de taille M). Quiconque en mange une récupère également 1 point de vie. On ne peut recouvrer de la sorte plus de 8 points de vie par tranche de 24 heures.

Baiser de la goule
Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : humanoïde vivant touché
Durée : 1d6+2 rounds
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort transmet au mage un afflux d'énergie négative lui permettant de paralyser pendant 1d6+2 rounds le premier humanoïde qu'il touche avec une attaque de contact au corps à corps.
Si elle se trouve immobilisée (en cas de jet de Vigueur raté), la cible dégage une puanteur provoquant de violents haut-le-cœur à 3 mètres à la ronde. Toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet (à l'exception du jeteur de sort) tombent malades (Vigueur, annule). *Neutralisation du poison* soigne les créatures malades. Celles qui sont immunisées contre le poison ne sont pas affectées par l'odeur.
Composantes matérielles : un bout de vêtement prélevé sur une goule ou une pincée de terre provenant de l'antre d'une goule.

Baiser du vampire
Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature vivante touchée
Durée : instantanée/1 heure (voir description)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Pour que ce sort prenne effet, le mage doit réussir une attaque de contact au corps à corps. Alors, il inflige 1d6 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6). Dans le même temps, le lanceur de sorts gagne autant de points de vie temporaires, sans pour autant pouvoir dépasser un nombre égal aux pv actuels de la cible +10, ce qui tue instantanément cette dernière. Les points de vie temporaires disparaissent au bout de 1 heure.

Bannissement
Abjuration
Niveau : Ens/Mag 7, Prê 6
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : 1 ou plusieurs créatures extraplanaires distantes de 9 m ou moins les unes des autres
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Bannissement est une version plus puissante de *renvoi* ayant pour effet de chasser les créatures extraplanaires du plan d'origine du personnage. Il est possible de bannir jusqu'à 2 DV de créatures par niveau de lanceur de sorts. Pour augmenter ses chances de renvoyer une entité, le jeteur de sorts doit leur présenter un objet ou une substance qu'elles craignent ou détestent. Chacun de ces objets confère un bonus de +1 au test de niveau de lanceur de sorts visant à vaincre la résistance à la magie de la créature (si elle en a) et augmente de +2 le DD du jet de sauvegarde. Par exemple, un prêtre lançant *bannissement* sur un démon haïssant la lumière et vulnérable à l'eau bénite et aux armes en fer se munit de fer, d'eau bénite et d'une torche allumée. Les trois objets ajoutent +3 au test permettant de dépasser la résistance à la magie du démon, et le jet de Volonté de ce dernier devient nettement plus difficile (+6 au DD).
Certains objets rares peuvent bénéficier d'une efficacité doublée (+2 au test de niveau de lanceur de sorts contre la résistance à la magie et +4 au DD du jet de sauvegarde).
Focaliseur profane : tout objet que le sujet n'apprécie guère (il s'agit d'une option, voir ci-dessus).

Barrière de lames
Évocation [force]
Niveau : Bien 6, Guerre 6, Prê 6
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : mu de lames tourbillonnantes de 6 m de long/niveau, ou anneau de lames tourbillonnantes de 1,50 m de rayon/2 niveaux ; 6 m de haut dans les deux cas
Durée : 1 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 ou Réflexes, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître un mur de lames acérées comme des rasoirs qui tourbillonnent autour d'un point central, créant ainsi une barrière immobile et verticale. Toute créature tentant de la franchir subit 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6). Un jet de Réflexes réussi permet de réduire ces dégâts de moitié.
Les créatures prises dans la zone d'effet de la *barrière de lames* lorsque celle-ci apparaît subissent également les dégâts, à moins qu'elles ne réussissent un jet de Réflexes (il leur faut alors choisir de quel côté elles se retrouvent).
Quelqu'un se tenant derrière une *barrière de lames* bénéficie d'un abri (bonus de +4 à la CA et bonus de +2 aux jets de Réflexes) contre les attaques qui la traversent.

Bâton à sort
Transmutation
Niveau : Dru 6
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Cible : bâton en bois touché
Durée : permanente jusqu'à utilisation (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Le druide stocke un sort qu'il connaît dans un bâton en bois. Il est impossible d'avoir plus d'un *bâton à sort*, lequel ne peut contenir qu'un seul sort. Le personnage lance le sort comme s'il l'avait préparé, avec comme avantage qu'il vient en plus de tous ceux qu'il a mémorisés pour la journée. Les composantes matérielles sont celles requises par le sort stocké.
Focaliseur : le bâton stockant le sort.

Bâton sylvanien
Transmutation
Niveau : Dru 7
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 round
Portée : contact
Cible : bâton touché
Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet de transformer un bâton préparé à l'avance en créature ressemblant à un sylvanien de taille TG de plus de sept mètres de haut. Il suffit que le druide plante le bâton dans le sol et prononce quelques paroles magiques achevant l'incantation pour le voir prendre la forme d'une entité se battant comme un sylvanien. Cette dernière défend le personnage et obéit à tous ses ordres. Malgré son apparence, il ne s'agit pas d'un vrai sylvanien : elle ne peut ni discuter avec les sylvaniens, ni commander aux arbres. Si le pseudo-sylvanien se retrouve à 0 point de vie ou moins, il tombe en poussière et le bâton est détruit. Sinon, le bâton peut par la suite resservir comme focaliseur pour une nouvelle utilisation du sort. Le pseudo-sylvanien a toujours son maximum de points de vie lorsqu'il se forme, même s'il a subi des blessures lors de sa dernière apparition.
Focaliseur : le bâton, qui doit être spécialement préparé. Il doit provenir d'une solide branche de chêne, d'if ou de frêne, et avoir été taillé, poli et sculpté, ce qui prend un total de 28 jours. Le druide ne peut partir à l'aventure ou se livrer à des activités fatigantes tant qu'il prépare son bâton.

Bénédiction
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Pal 1, Prê 1
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 15 m
Zone d'effet : le lanceur de sorts et tous les alliés se trouvant dans un rayonnement de 15 m ou moins centré sur le personnage
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort procure un regain de courage aux alliés du personnage, ce qui se traduit par un bonus de moral de +1, tant aux jets d'attaque qu'aux jets de sauvegarde contre la terreur.
Bénédiction contre et dissipe *imprécation*.

Bénédiction d'arme
Transmutation
Niveau : Pal 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : arme touchée
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort rend l'arme ciblée particulièrement puissante contre les créatures maléfiques. Elle annule la réduction de dégâts dont bénéficient certaines créatures et frappe les êtres maléfiques intangibles comme si elle bénéficiait d'un bonus d'altération de +1 (mais le sort ne confère pas un réel bonus d'altération). L'arme est bonne, ce qui lui permet de passer outre la réduction des dégâts de certaines créatures, en particulier les Extérieurs mauvais (cet effet réprime et remplace l'éventuel alignement de l'arme). Il est possible d'utiliser ce sort sur une flèche ou un carreau d'arbalète, mais une arme à projectile (arc, etc.) affectée ne transmet pas ses propriétés aux projectiles qu'elle tire.
En outre, elle réussit automatiquement les coups critiques (ce qui signifie que tout critique possible en devient un sans qu'il soit nécessaire de jeter le dé). Toutefois, cet effet ne peut pas affecter les armes bénéficiant déjà d'un effet magique lié aux coups critiques, comme c'est le cas pour les armes acérées ou les épées vorpales.

Bénédiction de l'eau
Transmutation [Bien]
Niveau : Pal 1, Prê 1
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Cible : flasque d'eau touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort transmet de l'énergie positive à une flasque d'eau (1/2 litre), la transformant ainsi en eau bénite.
Composante matérielle : 2,5 kg de poudre d'argent (valeur 25 po).

Berceuse
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Bard 0
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : créatures vivantes situées dans une étendue de 3 m de rayon
Durée : concentration + 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Toutes les créatures situées dans la zone se montrent distraites, voire somnolentes. Si elles ratent leur jet de Volonté, elles subissent un malus de –5 aux tests de Détection et de Perception auditive, ainsi qu'un malus de –2 aux jets de sauvegarde contre les effets de *sommeil* tant que dure le sort. *Berceuse* dure aussi longtemps que le personnage se concentre, plus 1 round par niveau de lanceur de sorts ensuite.

Blasphème
Évocation [Mal, son]
Niveau : Prê 7, Mal 7
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 9 m
Zone d'effet : créatures non mauvaises situées dans une étendue de 9 m de rayon centrée sur le prêtre
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Toute créature non mauvaise située dans la zone d'effet d'un *blasphème* est victime des effets suivants :

Nombre de DV	Effet
Égaux au niveau du lanceur de sorts	Hébétement
Jusqu'au niveau du lanceur de sorts –1	Affaiblissement, hébétement
Jusqu'au niveau du lanceur de sorts –5	Paralysie, affaiblissement, hébétement
Jusqu'au niveau du lanceur de sorts –10	Mort

Tous ces effets sont cumulatifs. Aucun jet de sauvegarde n'est autorisé.
Hébétement. La créature hébétée ne peut entreprendre aucune action pendant 1 round, mais elle se défend normalement si on l'attaque.
Affaiblissement. La valeur de Force de la créature chute de 2d6 points pour 2d4 rounds.
Paralysie. La créature est paralysée et sans défense pendant 1d10 minutes.
Mort. La créature périt sur le champ. S'il s'agit d'un mort-vivant, elle est détruite.
En outre, si le prêtre se trouve dans son plan d'origine durant l'incantation, toutes les créatures extraplanaires d'alignement autre que mauvais comprises dans la zone d'effet sont instantanément renvoyées dans leur plan d'origine. Une fois bannies de la sorte, elles ne peuvent revenir avant 24 heures. Cet effet se produit même si les entités n'entendent pas prononcer le *blasphème*. Pour annuler l'effet de bannissement, il faut réussir un jet de Volonté (avec un malus de –4).
Les créatures dont le nombre de dés de vie dépasse le niveau de lanceur de sorts ne sont pas affectées.

Blessure critique
Nécromancie
Niveau : Destruction 4, Prê 4

Ce sort est semblable à *blessure légère*, si ce n'est qu'il fait perdre 4d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20).

Blessure critique de groupe
Nécromancie
Niveau : Prê 8

Ce sort est semblable à *blessure légère de groupe*, si ce n'est qu'il fait perdre 4d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +40).

Blessure grave
Nécromancie
Niveau : Prê 3

Ce sort est semblable à *blessure légère*, si ce n'est qu'il fait perdre 3d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +15).

Blessure grave de groupe
Nécromancie
Niveau : Prê 7

Ce sort est semblable à *blessure légère de groupe*, si ce n'est qu'il fait perdre 3d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35).

Blessure légère

Nécromancie
Niveau : Destruction 1, Prê 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Lorsqu'il pose ses mains sur une créature, le prêtre génère un transfert d'énergie négative faisant perdre 1d8 points de vie à sa cible, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5).
Les morts-vivants étant animés par l'énergie négative, ce sort ne les blesse pas mais les soigne du nombre indiqué (1d8 points, +1 par niveau de lanceur de sorts du prêtre, jusqu'à +5).

Blessure légère de groupe
Nécromancie
Niveau : Destruction 5, Prê 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : 1 créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

De l'énergie négative part dans toutes les directions depuis le point d'origine, infligeant 1d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +25), à toutes les créatures vivantes situées alentour. À l'instar des autres sorts de *blessure*, *blessure légère de groupe* soigne les morts-vivants situés dans la zone. Un prêtre capable de lancer les sorts de *blessure* de façon spontanée peut en faire de même à l'égard des sorts de *blessure de groupe*.

Blessure modérée
Nécromancie
Niveau : Prê 2

Ce sort est semblable à *blessure légère*, si ce n'est qu'il fait perdre 2d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10).

Blessure modérée de groupe
Nécromancie
Niveau : Prê 6

Ce sort est semblable à *blessure légère de groupe*, si ce n'est qu'il fait perdre 2d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +30).

Blessure superficielle
Nécromancie
Niveau : Prê 0
Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est semblable à *blessure légère*, si ce n'est qu'il fait perdre 1 point de vie seulement et qu'un jet de Volonté réussi permet d'annuler ce point de dégât.

Bois de fer
Transmutation
Niveau : Dru 6
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 minute/500 g
Portée : 0 m
Cible : un objet en *bois de fer* pesant jusqu'à 2,5 kg/niveau
Durée : 1 jour/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le *bois de fer* est une matière magique obtenue par les druides à partir du bois normal. Bien que conservant la quasi-totalité des propriétés du bois, il est aussi lourd et aussi dur que l'acier (et aussi résistant au feu). Les sorts qui affectent le métal ou le fer (tels que *métal brûlant*) restent sans effet sur lui, au contraire des sorts affectant le bois (comme *façonnage du bois*), si ce n'est qu'il ne brûle pas. En combinant ce sort avec *façonnage du bois* ou Artisanat (à condition qu'il s'agisse d'une profession liée au travail du bois), on peut obtenir des objets en bois aussi solides que leurs équivalents en acier. Il est ainsi possible de créer un harnois ou une épée en bois, que le druide peut utiliser à son gré.
Enfin, si le personnage restreint volontairement la quantité de bois travaillé à la moitié du poids auquel il a droit (ou moins), tout bouclier, arme ou armure transmuté de la sorte est considéré comme un objet magique (+1).
Composante matérielle : objet en bois ayant la forme de l'objet que l'on souhaite obtenir.

Bouche magique
Illusion (hallucination)
Niveau : Bard 1, Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature ou 1 objet
Durée : permanente jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort fixe sur la créature ou l'objet choisi une bouche enchantée qui apparaît et délivre un message dès que se produit l'événement spécifié au cours de l'incantation. Ce message ne peut contenir plus de 30 mots. Il doit être déclamé dans une langue parlée par son créateur et peut prendre jusqu'à 10 minutes. La bouche ne peut prononcer d'incantation ou de mot de commande, ni activer le moindre effet magique. Par contre, elle bouge les lèvres en fonction de ce qu'elle dit. Par exemple, placée sur une statue, on pourrait avoir l'impression que celle-ci se met à parler. Cela n'empêche bien évidemment pas de lancer le sort sur un arbre, un rocher, une porte, ou tout autre objet ou créature.
L'illusion est déclenché dès que les conditions spécifiées lors de l'incantation se réalisent. Elles peuvent être aussi simples ou complexes que souhaité, à condition qu'elles soient purement visuelles ou auditives (par exemple : " Parle dès qu'une humaine d'âge vénérable portant un sac s'assiéra dans la position du lotus à une vingtaine de centimètres de toi. "). La bouche s'exprime dès qu'elle a l'impression que les conditions se réalisent ; elle peut donc être abusée par un déguisement ou une illusion. L'obscurité naturelle n'empêche pas la réalisation d'une condition visuelle, mais les sorts *ténèbres* et *invisibilité*, oui. De même, déplacements silencieux et sorts de *silence* contrent les conditions auditives. Celles-ci peuvent être liées à des sons courants (bruits de pas, tintement métallique) ou, au contraire, à un mot ou un bruit caractéristique (tel que celui que fait

une épingle en tombant, ou quelqu'un criant " Bouh ! " à proximité). Notez que les actions ne peuvent servir de condition que si elles sont visibles ou audibles. Par exemple, pour qu'une *bouche magique* ayant reçu comme instruction " Parle dès qu'une créature touche la statue " s'exprime, il faut que la créature en question soit visible. La bouche est incapable de distinguer l'alignement, le niveau, le nombre de dés de vie ou la classe des créatures passant à proximité ; tout au plus peut-elle les déduire en se basant sur leur apparence.
La portée maximale jusqu'à laquelle une condition déclenche l'apparition de la bouche est de 4,50 mètres par niveau, ce qui fait qu'un magicien de niveau 6 pourra ordonner à sa *bouche magique* de parler si les conditions sont réalisées dans un rayon de 27 mètres. Quelle que soit la portée choisie, la bouche ne répond qu'aux stimuli visuels ou auditifs se manifestant à portée de vue ou d'ouïe.
Il est possible d'user de *permanence* sur un sort de *bouche magique*.
Composantes matérielles : un morceau de rayon de miel et 10 po de poudre de jade.

Bouclier
Abjuration [force]
Niveau : Ens/Mag 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau (T)

Bouclier génère un disque de force mobile flottant devant son créateur. Il absorbe les *projectiles magiques* prenant ce dernier pour cible. Il procure également un bonus de bouclier de +4 à la CA. Comme il s'agit d'un effet de force, ce bonus agit face aux attaques de contact à distance intangibles. Il ne présente ni malus d'armure aux tests ni risque d'échec des sorts profanes. Contrairement à un pavois normal, *bouclier* n'offre pas d'abri.

Bouclier de feu
Évocation [feu ou froid]
Niveau : Ens/Mag 4, Feu 5, Soleil 4
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau (T)

Ce sort entoure le personnage d'un rideau de flammes infligeant des dégâts à quiconque le touche au corps à corps. Elles le protègent également contre les attaques à base de froid ou de feu (le choix devant être fait au moment de l'incantation).
Toute créature touchant le lanceur de sorts à l'aide d'une arme naturelle ou de corps à corps lui cause des dégâts normaux, mais elle-même perd 1d6 points de vie +1 par niveau de lanceur de sorts (+15 maximum). Ce sont des dégâts de feu ou de froid, selon la version de *bouclier* choisie. La résistance à la magie de la créature la protège normalement contre cette attaque. À noter que les armes bénéficiant d'une allonge exceptionnelle, telles que la pique, n'exposent pas leur utilisateur aux effets de *bouclier de feu.*
Au terme de l'incantation, le personnage s'embrase, mais les flammes qui l'entourent sont petites, presque intangibles, et éclairent deux fois moins qu'une torche (3 mètres). Leur couleur est déterminée aléatoirement (50 % de chances) : elles sont vertes ou bleues en cas de bouclier froid, et bleues ou violettes pour un bouclier chaud. Les pouvoirs spéciaux de chaque version sont les suivants :
Bouclier chaud. Les flammes sont chaudes au toucher. Contre les attaques basées sur le froid, le personnage encaisse des dégâts réduits de moitié. Si ces attaques autorisent un jet de Réflexes pour demi-dégâts, le personnage y échappe totalement en cas de jet réussi.

Bouclier froid. Les flammes sont froides et protègent contre les attaques à base de feu (dégâts réduits de moitié). Là encore, si les attaques autorisent un jet de Réflexes pour demi-dégâts, le personnage y échappe totalement en cas de jet réussi.
Composantes matérielles profanes : un peu de phosphore pour bouclier chaud, une luciole vivante pour bouclier froid (ou quatre lucioles desséchées).

Bouclier de la foi
Abjuration
Niveau : Prê 1
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort fait apparaître autour du bénéficiaire une aura scintillante qui repousse les attaques. *Bouclier de la foi* confère un bonus de parade de +2 à la CA, +1 tous les six niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un bonus maximum de +5 au niveau 18).
Composante matérielle : un petit parchemin sur lequel a été rédigé un bout de texte sacré.

Bouclier de la Loi
Abjuration [Loi]
Niveau : Loi 8, Prê 8
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 6 m
Cible : 1 créature/niveau dans un rayonnement de 6 m de rayon à partir du prêtre
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Une aura bleutée entoure les bénéficiaires du sort. Elle les protège des attaques, leur confère une résistance supplémentaire contre les sorts du Chaos lancés par les créatures chaotiques, et ralentit ces dernières quand elles osent frapper les individus protégés. Cette abjuration a quatre effets distincts :
Premièrement, les sujets bénéficient d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance, également de +4, aux jets de sauvegarde. Contrairement à ce qui se passe avec *protection contre le Chaos*, ces bonus s'appliquent contre toutes les attaques, et pas seulement contre celles provenant de créatures chaotiques.
Deuxièmement, les personnages protégés acquièrent une résistance à la magie de 25 contre les sorts du Chaos ou jetés par des créatures chaotiques.
Troisièmement, l'abjuration bloque les tentatives de possession ou d'influence mentale, au même titre que *protection contre le Chaos*.
Enfin, lorsqu'une créature chaotique réussit à toucher l'un des bénéficiaires du sort au corps à corps, elle court le risque d'être ralentie (effet similaire à celui de *lenteur*, jet de Volonté annule, mais contre le DD de *bouclier de la Loi*).
Focaliseur : un minuscule reliquaire contenant une relique sacrée, comme par exemple un fragment de texte sacré pour les forces de la Loi. Le reliquaire doit au moins valoir 500 po.

Bouclier entropique
Abjuration

Niveau : Chance 1, Prê 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau (T)

Un champ d'énergie magique et multicolore apparaît autour du prêtre. Il détourne les projectiles, rayons et autres attaques à distance. Grâce à lui, chaque attaque à distance prenant le personnage pour cible a 20 % de chances de le rater (comme si le personnage bénéficiait d'un camouflage). Ce pourcentage s'applique à toutes les attaques à distance dont la précision est déterminée par un jet de dé (flèches ou carreaux ordinaires ou magiques, *flèche acide*, *rayon affaiblissant*, etc.). Le sort reste sans effet contre les autres attaques à distance, comme par exemple le souffle d'un dragon.

Boule de feu
Évocation [feu]
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Zone d'effet : étendue de 6 m de rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Comme son nom l'indique, ce sort prend la forme d'une boule de feu explosant dans un bruit sourd et infligeant 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts à toutes les créatures prises dans la zone d'effet (jusqu'à un maximum de 10d6). Les objets n'appartenant à personne sont également touchés. La déflagration ne génère aucune pression.
Le personnage désigne la cible du doigt et choisit l'endroit où il souhaite que l'explosion se produise (distance et hauteur par rapport au niveau du sol). À ce moment, une bille luisante jaillit de son index et fuse jusqu'à cet endroit, où elle donne naissance à la *boule de feu* (à moins qu'elle ne rencontre un obstacle en chemin, auquel cas l'explosion se produit plus tôt que prévu). Si le mage jette cette bille par un passage extrêmement étroit, comme par exemple une meurtrière, il doit réussir une attaque de contact à distance, sans quoi le projectile heurte l'obstacle, provoquant ainsi la déflagration.
La *boule de feu* embrase les matériaux combustibles et endommage les objets pris dans sa zone d'effet. Elle peut faire fondre les métaux dont la température de fusion est suffisamment basse, comme c'est le cas pour le plomb, l'or, le cuivre, l'argent ou le bronze. Si les dégâts causés à un obstacle le détruisent, la *boule de feu* s'étend au-delà si sa zone d'effet le lui permet. Sinon, elle est arrêtée par la barrière, comme n'importe quel autre sort.
Composantes matérielles : du soufre et une petite boule de fiente de chauve-souris.

Boule de feu à retardement
Évocation [feu]
Niveau : Ens/Mag 7
Durée : jusqu'à 5 rounds (voir description)

Ce sort est semblable à *boule de feu*, si ce n'est que les dégâts qu'il inflige sont plus importants et que son explosion peut être retardée jusqu'à 5 rounds après le moment de l'incantation. L'explosion s'accompagne d'un bruit sourd et inflige 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6). La bille luisante peut exploser instantanément si le personnage le souhaite, mais il est également possible de retarder l'explosion (jusqu'à un maximum de 5 rounds). Le mage choisit le moment du déclenchement durant

l'incantation, après quoi il n'est plus possible de le modifier (sauf si quelqu'un touche la bille ; voir ci-dessous). La bille reste immobile jusqu'à l'instant choisi. N'importe qui peut s'en saisir et la lancer comme une arme de jet (facteur de portée de 3 mètres). Si quelqu'un saisit la bille dans le round précédent l'explosion, il y a 25 % de chances pour que la *boule de feu à retardement* explose avant qu'elle n'ait pu être jetée.

Bourrasque
Évocation [air]
Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 18 m
Effet : violente rafale de vent en forme de ligne émanant de la main tendue du personnage et atteignant la limite de portée
Durée : 1 round
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort génère une violente rafale de vent (75 km/h environ) émanant de la main tendue du personnage et qui affecte toutes les créatures situées sur son chemin.
Une créature terrestre de taille TP ou inférieure est renversée et repoussée de 1d4x3 mètres, subissant 1d4 points de dégâts non-létaux par tranche de 3 mètres ainsi parcourue. Les créatures volantes de taille TP ou inférieure sont repoussées de 2d6x3 mètres et subissent 2d6 points de dégâts non-létaux en raison des chocs.
Les créatures de taille P sont mises à terre ou repoussées de 1d6x3 mètres si elles volent.
Les créatures de taille M sont incapables d'avancer contre le vent ou repoussées de 1d6x1,50 mètres si elles volent.
Les créatures de taille G ou supérieure évoluent normalement au sein d'un effet de *bourrasque*.
Bourrasque ne peut repousser une créature au-delà de ses limites de portée.
Quelle que soit sa taille, toute créature présente dans la zone d'effet d'une *bourrasque* subit un malus de –4 aux attaques à distance et aux tests de Perception auditive.
La force de la bourrasque est telle qu'elle éteint instantanément torches, bougies et autres flammes non protégées. Même celles qui sont protégées (comme c'est le cas pour les lanternes) se mettent à danser follement et ont 50 % de chances d'être soufflées.
Bourrasque peut produire les mêmes effets qu'un coup de vent soudain : soulever le sable ou la poussière, propager un incendie, faire tomber ou arracher un auvent, retourner une barque, ou pousser gaz ou brume jusqu'en limite de portée.
On peut user de *permanence* sur *bourrasque*.

Brouillard dense
Invocation (création)
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G, M
Durée : 1 minute/niveau
Résistance à la magie : non

Ce sort est semblable à *nappe de brouillard*, mais le banc de brume constitué est si dense que les créatures tentant de se frayer un passage au travers voient leur vitesse de déplacement réduite à 1,50 mètre et que leurs jets d'attaque et de dégâts au corps à corps subissent un malus de –2. La brume rend toute attaque à distance impossible (sauf pour les rayons magiques). Une créature tombant dans une nappe de *brouillard dense* est fortement ralentie et les dégâts dus à la chute sont réduits de 1d6 points tous les 3 mètres parcourus dans la zone d'effet du sort. Une créature située dans un *brouillard dense* ne peut réaliser de pas de placement.

Ces nuées sont bien plus tenaces que celles d'un brouillard normal, à tel point qu'il faut un vent violent (au moins 50 km/h) pour les dissiper. Soumises à une telle bourrasque, elles sont dispersées en 1 round.
Composantes matérielles : une pincée de pois cassés séchés mêlée à de la poudre de sabot d'animal.

Brume acide
Invocation (création) [acide]
Niveau : Ens/Mag 6, Eau 7
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : brouillard s'étendant sur 6 m de rayon et 6 m de haut
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître une nappe de brume semblable à celle générée par *brouillard dense*. Elle ralentit les créatures qui s'y trouvent et limite leur champ de vision. Mais étant très acide, elle inflige 2d6 "points de dégâts d'acide par round aux créatures et objets présents dans sa zone d'effet.
Composantes matérielles profanes : une pincée de pois concassés et séchés mêlée à de la poudre de sabot d'animal.

Brume de dissimulation
Invocation (création)
Niveau : Air 1, Dru 1, Eau 1, Ens/Mag 1, Prê 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 6 m
Effet : brouillard centré sur le jeteur de sorts et s'étendant sur 6 m de rayon et de haut
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

D'épaisses volutes de brume s'élèvent autour du personnage à la fin de l'incantation. Une fois constituée, la nappe reste stationnaire. Elle limite le champ de vision (y compris la vision dans le noir) à 1,50 mètre. En cas de combat, les créatures se trouvant à 1,50 mètre ou moins bénéficient d'un camouflage (20 % de chances que les attaques les ratent). Au-delà, le camouflage devient total (50 % de chances que les attaques les ratent, et leurs adversaires ne peuvent pas les repérer à vue).
Un vent modéré (plus de 15 km/h), comme celui généré par *bourrasque*, disperse la nappe en 4 rounds. En cas de vent important (plus de 30 km/h), elle est dispersée en 1 round. Un sort tel que *boule de feu* ou *colonne de feu* fait disparaître la brume dans sa zone d'effet. *Mur de feu* la disperse dans toute la zone où il inflige des dégâts. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Brume mentale
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : brouillard occupant une étendue de 6 m de rayon et de 6 m de haut
Durée : 30 minutes et 2d6 rounds (voir description)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître une nappe de brouillard affaiblissant la résistance mentale de ceux qui y entrent. Les créatures prises dans la zone d'effet subissent un malus d'aptitude de –10 aux tests de Sagesse et aux jets de Volonté (si elles réussissent leur jet de sauvegarde, elles ne sont pas affectées, même si elles décident de rester dans la brume). Les créatures affectées le sont tant qu'elles restent dans la zone d'effet, et pour 2d6 rounds après qu'elles en sont sorties. Le brouillard est stationnaire et persiste durant 30 minutes (à moins que le vent ne le disperse).
Un vent modéré (au moins 15 km/h) disperse la brume en 4 rounds ; un vent important (au moins 30 km/h) la disperse en 1 round.
Cette brume est suffisamment fine pour ne pas constituer un obstacle à la vision.

Brume mortelle
Invocation (création)
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : nuage couvrant une étendue de 6 m de côté et 6 m de haut
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel (voir description)
Résistance à la magie : non

Ce sort génère une nappe de brouillard semblable à celle créée par *brouillard dense*, si ce n'est que ses volutes sont d'une inquiétante couleur vert jaune et hautement toxiques. Toute créature vivante de 3 DV ou moins qui les respire meurt aussitôt (sans jet de sauvegarde), tandis que celles qui ont entre 4 et 6 DV doivent réussir un jet de Vigueur si elles ne veulent pas connaître le même sort (auquel cas elles subissent tout de même un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution). Les créatures vivantes ayant plus de 6 DV subissent un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution par round passé dans la brume (un jet de Vigueur réussi permet de réduire ces dégâts de moitié). Retenir son souffle ne constitue pas une protection suffisante, mais les créatures immunisées contre le poison ne sont pas affectées par le sort.
Contrairement à *brouillard dense*, la *brume mortelle* s'éloigne du mage à la vitesse de 3 mètres par round (calculez l'étendue de la nappe chaque round en partant du principe que son point d'origine se déplace de 3 mètres par round).
Les vapeurs étant plus lourdes que l'air, elles restent au niveau du sol, et s'enfoncent même dans les trous et fissures. Ce sort est donc très approprié pour dévaster un nid de fourmis géantes. La *brume mortelle* ne peut pas se mêler aux liquides ; il est impossible de la faire apparaître sous l'eau.

Cacophonie
Évocation [son]
Niveau : Bard 2, Prê 2
Composantes : V, G, F/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : étendue de 3 m de rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel
Résistance à la magie : oui

Comme son nom l'indique, ce sort déchaîne une véritable cacophonie dans la zone d'effet. Toutes les créatures touchées par cette attaque sonique perdent 1d8 points de vie et doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être étourdies pendant 1 round.
Les créatures sourdes ne risquent pas d'être étourdies, mais elles subissent tout de même les dégâts indiqués.
Focaliseur profane : petit instrument de musique.

Cage de force
Évocation [force]
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : cage à barreaux (cube de 6 m d'arête) ou cellule aveugle (cube de 3 m d'arête)
Durée : 2 heures/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce puissant sort fait apparaître une prison immobile et invisible dont les murs (ou les barreaux, au choix du personnage) sont constitués de force magique.
Les créatures prises dans la zone d'effet sont automatiquement emprisonnées, à moins qu'elles ne soient trop grandes pour la cage, auquel cas le sort échoue automatiquement. Il est possible de s'enfuir par téléportation ou par le biais du plan Astral, mais les barreaux de la cage existent également dans le plan Éthéré, ce qui empêche de passer par là pour s'échapper.
Tout comme le *mur de force*, la *cage de force* résiste à *dissipation de la magie*, mais elle est vulnérable à la *désintégration* et peut être détruite par une *sphère d'annihilation* ou un *sceptre d'oblitération*.
Cage. Cette cage prend la forme d'un cube de 6 mètres d'arête dont les barreaux sont constitués de force (le même type d'énergie qui constitue un *mur de force*). Ils font un peu plus de 1 centimètre de large et sont séparés d'autant. Les créatures capables de se faufiler peuvent s'en échapper, mais les autres sont prises au piège. Il est impossible d'attaquer une créature située dans la cage à l'aide d'une arme, sauf si celle-ci passe entre les barreaux. Face à de telles armes (ce qui inclut flèches et autres attaques à distance), la créature prisonnière dispose d'un abri. Les sorts et souffles agissent normalement.
Cellule. La cellule est un cube de 3 mètres d'arête sans la moindre issue. Ses parois sont six plans de force ne présentant pas le plus petit interstice.
Composante matérielle : poudre de rubis (1 500 po minimum) que le mage lance en l'air et qui disparaît au moment de l'incantation.

Capture d'âme
Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 9, Prê 9
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : cadavre
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : non

Ce puissant sort permet de capturer l'âme d'un individu venant de mourir et de l'enfermer dans un saphir noir. Le sujet doit être décédé depuis moins de 1 round par niveau de lanceur de sorts. Une fois emprisonnée dans la gemme, l'âme ne peut plus être libérée par des sorts tels que *clone*, *rappel à la vie*, *réincarnation*, *résurrection*

ou *résurrection suprême*, ni même *miracle* ou *souhait*. Ce n'est qu'en détruisant la pierre ou en dissipant le sort que l'on peut la délivrer (à noter que cela ne ramène nullement le mort à la vie).
Focaliseur : un saphir noir valant au moins 1 000 po par dé de vie de la créature que l'on cherche à capturer. Si la gemme ne vaut pas suffisamment cher, elle éclate au terme de l'incantation. (Même s'il est impossible de déterminer précisément le niveau ou le nombre de dés de vie de la cible, la valeur de la pierre, elle, peut être obtenue à force de recherches. Notez toutefois qu'elle peut évoluer si le sujet gagne un ou plusieurs dés de vie.)

Cauchemar
Illusion (fantasme) [Mal, mental]
Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : illimitée
Cible : 1 créature vivante
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet d'envoyer une vision terrifiante à une créature nommée ou désignée par le personnage. Le *cauchemar* empêche la victime de plonger dans un sommeil réparateur et lui fait perdre 1d10 points de vie. Quand elle se réveille, elle n'est pas reposée et incapable de renouveler ses sorts profanes pendant 24 heures. Le degré de difficulté du jet de sauvegarde dépend de ce que le lanceur de sorts sait du sujet et du lien physique dont il dispose (le cas échéant).

Connaissances	Modificateur au jet de Volonté
Aucune*	+10
Le personnage a entendu parler du sujet	+5
Le personnage a déjà rencontré le sujet	+0
Le personnage connaît bien le sujet	–5

* Il est nécessaire de posséder un lien avec une créature que l'on ne connaît pas.

Lien	Modificateur au jet de Volonté
Portrait	–2
Possession ou vêtement	–4
Dent, mèche de cheveux, rognures d'ongles, etc.	–10

Si *rejet du Mal* est lancé sur le sujet alors que le personnage lance *cauchemar*, celui-ci est automatiquement dissipé et le mage (ou barde) est étourdi pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts de celui qui a lancé *rejet du Mal*.
Si la cible du *cauchemar* est éveillée au moment de l'incantation, le personnage peut choisir de tout arrêter (ce qui met un terme prématuré au sort) ou d'entrer en transe jusqu'à ce que le sujet s'endorme, après quoi il redevient alerte et peut terminer l'incantation. Si le personnage est dérangé durant la transe, il doit réussir un test de Concentration, comme s'il était au beau milieu d'une incantation, sans quoi le sort est perdu.
Dans le cas où le personnage choisit d'entrer en transe, il ne se rend plus compte de ce qui se passe autour de lui. Il est sans défense, tant physiquement que mentalement (il rate automatiquement ses jets de sauvegarde, par exemple).
Les créatures qui ne dorment pas ou ne rêvent jamais (comme les elfes, mais pas les demi-elfes) sont immunisées contre *cauchemar*.

Cécité/surdité
Nécromancie

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2, Prê 3
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 créature vivante
Durée : permanente (T)
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

La cible du sort devient sourde ou aveugle, au choix du lanceur qui fait appel aux forces de la mort.

Cercle de mort
Nécromancie [mort]
Niveau : Ens/Mag 6
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : plusieurs créatures vivantes dans un rayonnement de 12 m de rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Cercle de mort souffle l'étincelle de vie des créatures prises dans la zone d'effet, pour qui la mort est instantanée.
Le sort tue 1d4 DV de créatures par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d4). Les créatures les plus faibles sont affectées les premières. En cas de DV identiques, ce sont les cibles les plus proches du point d'origine du rayonnement qui sont atteintes en priorité. Les créatures ayant au moins 9 DV sont immunisées contre ce sort. Si les DV restants ne sont pas suffisants pour affecter la cible suivante, ils sont perdus.
Composante matérielle profane : une perle noire de 500 po minimum réduite en poudre.

Cercle de téléportation
Invocation (téléportation)
Niveau : Ens/Mag 9
Composantes : V, M
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 0 m
Effet : cercle de 1,50 m de rayon téléportant ceux qui l'activent
Durée : 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : non
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de tracer par terre (ou sur n'importe quelle surface horizontale) un cercle transportant, avec l'équivalent de *téléportation suprême*, toute créature se tenant à l'intérieur. Une fois la destination du cercle définie, il est impossible de la changer. Le sort échoue automatiquement si la destination est un objet solide, un autre plan ou un lieu que le mage ne connaît pas (une description précise suffit néanmoins dans ce cas)
Le cercle est presque indétectable. Si le personnage souhaite éviter que d'autres que lui l'actionnent accidentellement, il a intérêt à le signaler, par exemple en le plaçant sur une plate-forme surélevée.
On peut user de *permanence* sur le sort *cercle de téléportation*. S'il est mis hors service d'une manière ou d'une autre, il reste inactif pendant 10 minutes avant d'être de nouveau opérationnel.
Note. Les pièges magiques tels que *cercle de téléportation* sont extrêmement durs à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour les repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour

les mettre hors d'état. Pour chacun des deux jets, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 34 pour *cercle de téléportation*.
Composante matérielle : suffisamment de poudre d'ambre pour recouvrir toute la surface du cercle (1 000 po).

Cercle magique contre la Loi
Abjuration [Chaos]
Niveau : Chaos 3, Ens/Mag 3, Prê 3

Ce sort est semblable à *cercle magique contre le Mal*, si ce n'est que son effet se rapproche de *protection contre la Loi* plutôt que de *protection contre le Mal* et qu'il peut emprisonner une créature appelée qui n'est pas chaotique.

Cercle magique contre le Bien
Abjuration [Mal]
Niveau : Ens/Mag 3, Mal 3, Prê 3

Ce sort est semblable à *cercle magique contre le Mal*, si ce n'est que son effet se rapproche de *protection contre le Bien* plutôt que de *protection contre le Mal* et qu'il peut emprisonner une créature appelée qui n'est pas mauvaise.

Cercle magique contre le Chaos
Abjuration [Loi]
Niveau : Ens/Mag 3, Loi 3, Pal 3, Prê 3

Ce sort est semblable à *cercle magique contre le Mal*, si ce n'est que son effet se rapproche de *protection contre le Chaos* plutôt que de *protection contre le Mal* et qu'il peut emprisonner une créature appelée qui n'est pas loyale.

Cercle magique contre le Mal
Abjuration [Bien]
Niveau : Bien 3, Ens/Mag 3, Pal 3, Prê 3
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon à partir de la créature touchée
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : non (voir description)

Ce sort est semblable à *protection contre le Mal*, mais les créatures convoquées qui ne sont pas d'alignement bon ne sauraient y pénétrer. Pour tenir à distance une telle créature, il faut vaincre sa résistance à la magie (comme dans le cas de la troisième fonction de *protection contre le Mal*). Toutefois, les bonus de parade et de résistance, ainsi que la protection contre toute forme de contrôle mental, s'appliquent quelle que soit la résistance à la magie de l'adversaire.
Le *cercle magique* bénéficie également d'une fonction supplémentaire à *protection contre le Mal* ; il est en effet possible de diriger son action vers l'extérieur ou vers l'intérieur. Si c'est cette seconde formule qui est retenue, il sert de prison immobile et temporaire pour une créature appelée d'alignement autre que bon (comme celles issues des sorts de *contrat*, *contrat intermédiaire* et *contrat suprême*) pour une durée maximale de 24 heures par niveau de lanceur de sorts, du moins si le personnage lance le sort de convocation dans le round qui suit l'incantation du *cercle magique*. L'entité est incapable de sortir du cercle. Lorsque la créature choisie comme sujet est trop imposante pour tenir dans le *cercle magique*, le sort se transforme en *protection contre le Mal* pour le sujet en question.

En tant que piège, *cercle magique* laisse quelque peu à désirer. Si le cercle de poudre d'argent tracé durant l'incantation est brisé, l'effet prend fin sur-le-champ. De son côté, la créature piégée ne peut tien faire contre le cercle, que ce soit directement ou indirectement, mais les autres le peuvent. Si la créature appelée possède une résistance à la magie, elle peut effectuer un test par jour. Si le personnage ne parvient pas à la vaincre, la créature se libère, détruisant le cercle au passage. Une créature dotée de facultés de déplacement dimensionnel (*changement de plan*, *clignotement*, *passage dans l'éther*, *portail*, *porte dimensionnelle*, *projection astrale*, *téléportation*, *traversée des ombres* et autres pouvoirs similaires) peut quitter le cercle par ce simple moyen. Le personnage peut empêcher toute fuite extradimensionnelle en lançant *ancre dimensionnelle*, mais il doit jeter le sort avant que la créature agisse. En cas de réussite, l'*ancre* dure aussi longtemps que le *cercle magique*. Le sujet est incapable de traverser le *cercle magique*, mais ce n'est pas le cas de ses attaques à distance (armes à distance, sorts, pouvoirs magiques et autres). Il peut donc attaquer toute cible située à portée de ses attaques à distance, à l'exception du cercle lui-même.
Pour rendre le *cercle magique* plus sûr encore, le personnage peut y ajouter un diagramme spécial (une image en deux dimensions dont la circonférence est continue et affublée de divers sceaux magiques). Pour dessiner le diagramme à la main, il faut prendre 10 minutes et effectuer un test d'Art de la magie (DD 20). On effectue ce jet en secret. En cas d'échec, le diagramme est inefficace. Si le personnage n'est soumis à aucune contrainte de temps, il peut faire 10 pour tracer le diagramme. Cela lui prend également 10 minutes. Si le temps n'est décidément pas un souci, il peut y consacrer 3 heures et 20 minutes pour faire 20.
Grâce au diagramme, le personnage peut lancer *ancre dimensionnelle* sur le *cercle magique* durant le round précédant le sort de convocation. L'*ancre* retient les créatures appelées dans le *cercle magique* pendant 24 heures par niveau de lanceur de sorts. Une créature ne peut pas user de sa résistance à la magie contre un *cercle magique* préparé à l'aide d'un diagramme, et aucun de ses pouvoirs ou attaques ne peut le traverser. Si elle tente un test de Charisme pour se libérer du piège (voir la description du sort *contrat*), le DD augmente de 5 points. Par contre, elle est instantanément libérée si quelque chose perturbe le diagramme (comme un simple brin de paille se posant dessus). Ceci dit, elle ne peut rien entreprendre, que ce soit directement ou indirectement, contre celui-ci (voir ci-dessus)
Cercle magique contre le Mal et *protection contre le Mal* ne sont pas cumulatifs.
Composante matérielle profane : un peu de poudre d'argent à l'aide de laquelle le personnage trace un cercle de 3 mètres de diamètre autour de la créature dont il souhaite se protéger.

Champ de force
Abjuration
Niveau : Ens/Mag 6, Prê 7, Protection 7
Composantes : V, G, F/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : jusqu'à 3 m/niveau
Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon/niveau maximum, centrée sur le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le personnage se retrouve entouré d'un champ de force invisible empêchant les autres créatures d'approcher. Il décide de la taille du champ de force au moment de l'incantation, dans les limites autorisées par son niveau. Les créatures se trouvant dans la zone définie ou tentant d'y pénétrer doivent effectuer un jet de Volonté. En cas d'échec, elles sont incapables de progresser en direction du personnage tant que dure le sort. Elles peuvent continuer d'agir comme elles le souhaitent, et rien ne les empêche par exemple de combattre d'autres adversaires (ou même d'attaquer le personnage à l'aide de sorts ou d'armes à distance). Si le jeteur de sorts se rapproche d'une créature ayant raté son jet de sauvegarde, celle-ci n'est pas repoussée davantage par le champ de force. Les créatures repoussées sont libres d'attaquer le personnage au corps à corps s'il s'approche à portée de leur allonge. Enfin, si une créature s'éloigne un tant soit peu du personnage, elle est par la suite incapable de regagner le terrain perdu au sein de la zone d'effet du sort.

Focaliseur profane : deux petites barres de fer attachées à deux statuettes de chiens, l'une noire, l'autre blanche (l'ensemble vaut 50 po).

Changement de forme
Transmutation
Niveau : Dru 9, Ens/Mag 9, Faune 9
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau (T)

Ce sort est semblable à *métamorphose*, si ce n'est qu'il permet de prendre la forme de n'importe quelle créature non unique (quel que soit leur type), de taille I à C. La forme choisie ne peut pas avoir un nombre de dés de vie supérieur à deux fois le niveau du lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 50 DV) Contrairement à *métamorphose*, *changement de forme* permet de se transformer en entité intangible ou d'adopter un état gazeux. Le personnage acquiert les pouvoirs extraordinaires et surnaturels (attaques et particularités) de la créature copiée, mais pas ses pouvoirs surnaturels. Il prend également le type du monstre (par exemple, dragon ou créature magique) à la place du sien. La nouvelle forme ne le désoriente en rien. Si une partie de son corps ou de son équipement est séparée de lui, elle ne reprend pas son apparence initiale.
Le personnage peut prendre la forme de tout ce qu'il connaît. Il peut se transformer une fois par round, ce qui est considéré comme une action libre. La modification d'apparence a lieu juste avant ou juste après l'action normale, mais jamais pendant. Par exemple, en plein combat, un magicien se transforme en feu follet. Quand cela ne lui sert plus à rien, il devient un golem de pierre et s'en va tranquillement. Remarquant qu'on le traque, il prend l'apparence d'une puce et se pose sur un cheval, attendant que ses poursuivants soient passés. À ce moment, il peut devenir un dragon, un orque, ou n'importe quelle créature qu'il connaît.
Utiliser cet enchantement pour se déguiser confère un bonus de +10 au test de Déguisement.
Focaliseur : un serre-tête en jade valant au moins 1 500 po, dont le personnage doit ceindre son front au moment de l'incantation (le focaliseur fusionne avec toutes les formes prises par la suite).

Changement de plan
Invocation (téléportation)
Niveau : Ens/Mag 7, Prê 5
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée, ou jusqu'à 8 créatures consentantes se tenant par la main
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au personnage de partir (ou d'envoyer quelqu'un) dans une dimension ou un plan différent. Si plusieurs personnes consentantes se tiennent par la main et forment un cercle, *changement de plan* peut en transporter jusqu'à huit d'un coup. Il est quasiment impossible d'apparaître à l'endroit exact où l'on souhaite arriver. Depuis le plan Matériel, on peut atteindre la quasi-totalité des autres plans, mais on se matérialise à 8–800 kilomètres (8d100) du lieu choisi.
Note. Changement de plan transporte instantanément le ou les sujets, après quoi son effet cesse aussitôt. Il faut trouver un autre moyen pour revenir dans le plan Matériel.
Focaliseur : une petite baguette métallique fourchue (semblable à une baguette de sourcier). Sa taille et le métal qui la compose déterminent le plan ou la dimension d'arrivée. Il peut être particulièrement difficile de se procurer la baguette liée à tel ou tel plan.

Chant de discorde
Enchantement (coercition) [mental, son]
Niveau : Bard 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : créatures situées dans une étendue de 6 m de rayon
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort pousse les créatures situées dans la zone à s'entretuer plutôt qu'à s'en prendre à leurs adversaires. Chaque round, toute créature affectée a 50 % de chances d'attaquer la cible la plus proche (déterminez le comportement de chacune au début de leur tour de jeu). Une créature qui n'attaque pas son voisin le plus proche est libre d'agir comme bon lui semble pour le round en cours.
Les créatures qui attaquent leurs camarades emploient tous les moyens dont elles disposent, usant de leurs sorts les plus meurtriers et de leurs techniques de combat les plus avantageuses. Cependant, elles ne s'en prennent pas aux cibles inconscientes.

Charme-animal
Enchantement (charme) [mental]
Niveau : Dru 1, Rôd 1
Cible : 1 animal

Ce sort fonctionne sur le même principe que *charme-personne*, si ce n'est qu'il affecte une créature de type animal.

Charme-monstre
Enchantement (charme) [mental]
Niveau : Bard 3, Ens/Mag 4
Cible : 1 créature vivante
Durée : 1 jour/niveau

Ce sort fonctionne sur le même principe que *charme-personne*, si ce n'est qu'il affecte n'importe quelle créature, sans considération de taille ou de type.

Charme-monstre de groupe
Enchantement (charme) [mental]
Niveau : Bard 6, Ens/Mag 8
Composantes : V
Cibles : une ou plusieurs créatures, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres
Durée : 1 jour/niveau

Ce sort fonctionne sur le même principe que *charme-monstre*, si ce n'est qu'il affecte un nombre de créatures dont le total de DV n'excède pas deux fois le niveau du personnage, ou encore une créature, quels que soient ses dés de vie. Si le nombre de cibles est trop élevé, le personnage les choisit une par une, jusqu'à ce qu'il atteigne la limite de DV.

Charme-personne
Enchantement (charme) [mental]

Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature humanoïde
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Charme-personne ne s'applique qu'aux humanoïdes. La créature affectée considère le lanceur de sorts comme son ami fidèle (la cible est amicale ; reportez-vous à Tentative d'influence sur les PNJ). Si toutefois elle est menacée par le personnage ou ses compagnons, elle bénéficie d'un bonus de +5 au jet de sauvegarde.
L'enchantement ne permet pas de diriger l'individu charmé comme un automate, mais celui-ci perçoit néanmoins tout ce que dit et fait le personnage de la manière la plus favorable qui soit. Le personnage peut tenter de lui donner des instructions, mais il lui faut remporter un test de Charisme opposé pour convaincre le sujet de faire quelque chose qui lui déplaît (une seule chance). Un individu charmé n'obéit jamais à un ordre suicidaire, mais il est possible de contourner cette restriction en lui expliquant, par exemple, que lui seul peut sauver son ami s'il accepte de retenir le dragon rouge " pendant quelques secondes ". Tout acte du personnage ou de ses alliés menaçant le sujet met instantanément un terme au sort. Notez qu'il faut parler la langue de la créature charmée (ou être fort en mime) pour se faire comprendre d'elle.

Châtiment sacré
Évocation [Bien]
Niveau : Bien 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : rayonnement de 6 m de rayon
Durée : instantanée (1 round) (voir description)
Jet de sauvegarde : Volonté, partiel
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au prêtre de faire appel à la puissance du Bien pour châtier ses ennemis. Seules les créatures neutres ou mauvaises sont affectées . celles qui sont d'alignement bon ne risquent rien.
Le sort aveugle les créatures mauvaises pour 1 round et leur inflige 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 5d8 (ou 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts aux extérieurs mauvais, jusqu'à un maximum de 10d6). Un jet de Volonté réussi réduit les dégâts de moitié et annule la cécité.
Pour leur part, les créatures neutres ne risquent pas d'être aveuglées et les dégâts qu'elles subissent sont automatiquement réduits de moitié (ils tombent donc au quart en cas de jet de Volonté réussi).

Chêne animé
Transmutation
Niveau : Dru 6
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Cible : arbre touché
Durée : 1 jour/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Cette transmutation transforme un chêne en gardien. On ne peut affecter qu'un arbre à la fois, il faut donc attendre que le premier arbre redevienne inerte pour lancer le sort sur un autre. Le chêne doit se trouver à 3 mètres ou moins du logement du druide, dans un lieu sacré pour ce dernier, ou à 90 mètres ou moins d'un endroit que le personnage désire protéger.
Chêne animé doit être lancé sur un chêne adulte et en bonne santé (de taille TG ou plus). L'incantation doit nécessairement s'accompagner d'une phrase de commande ne dépassant pas un mot par niveau de lanceur de sorts du druide. Par exemple, " Attaque aussitôt quiconque pénètre dans la clairière sans dire " gui sacré " ", est une phrase de onze mots pouvant servir d'instruction dès le niveau 11. Le sort transforme l'arbre en sylvanien (dans certains cas, ces caractéristiques peuvent varier si le druide lance le sort sur un chêne plus modeste.).
Si le sort est dissipé, l'arbre s'enracine aussitôt, où qu'il se trouve. Par contre, si le druide le libère, il tente de retourner à son emplacement habituel avant de s'enraciner.

Chien de garde
Invocation (création)
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : chien de garde spectral
Durée : 1 heure/niveau de lanceur de sorts ou jusqu'à apparition, puis 1 round/niveau de lanceur de sorts (voir description)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître un chien spectral que son créateur est le seul à voir. L'animal garde l'endroit où il se manifeste. Il se met à aboyer dès qu'une créature de taille P (ou supérieure) approche à 9 mètres ou moins de lui (les personnes se trouvant déjà à moins de 9 mètres du chien quand il est convoqué peuvent se déplacer sans déclencher la moindre réaction de sa part, mais si elles s'éloignent, il se met à aboyer dès qu'elles pénètrent de nouveau dans la zone gardée). Le chien voit les créatures invisibles ou éthérées. Il ne réagit pas aux chimères, mais aux illusions de type ombre, oui.
Si un intrus approche à 1,50 mètre ou moins du chien, ce dernier cesse d'aboyer pour mordre (bonus de +10 au jet d'attaque, 2d6+3 points de dégâts perforants) une fois par round. Il bénéficie de tous les bonus appliqués aux créatures invisibles. Le chien est toujours prêt à mordre, ce qui signifie qu'il délivre sa première morsure lorsque vient le tour de jeu de la cible. Sa morsure est l'équivalent d'une arme magique pour ce qui est d'une éventuelle réduction de dégâts. On ne peut pas l'attaquer, mais il est par contre possible de le dissiper.
Le sort dure 1 heure par niveau de lanceur de sorts, mais dès que le chien commence à aboyer sa durée restante passe à 1 round par niveau de lanceur de sorts. Il cesse aussitôt si le mage s'éloigne de plus de 30 mètres de l'endroit où il l'a appelé.
Composantes matérielles : un minuscule sifflet en argent, un morceau d'os et un bout de ficelle.

Clairaudience/clairvoyance
Divination (scrutation)
Niveau : Bard 3, Connaissance 3, Ens/Mag 3
Composantes : V, G, F/FD
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Effet : capteur magique
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Clairaudience/clairvoyance crée un capteur magique invisible qui permet au personnage de se concentrer sur le lieu de son choix et de voir ou d'entendre (au choix) ce qui s'y passe comme s'il se trouvait sur place. La distance ne constitue pas un problème, mais l'endroit observé doit être connu (le personnage doit s'y être déjà rendu auparavant, à moins qu'il ne s'agisse d'un lieu évident, comme par exemple de l'autre côté d'une porte close ou au cœur d'un bosquet d'arbres). Une fois le lieu choisi, le capteur ne bouge plus, mais il peut tourner dans n'importe quelle direction. Contrairement à d'autres sorts de scrutation, celui-ci ne permet pas l'utilisation des sens accrus par magie. Si l'endroit choisi est obscurci magiquement, le personnage ne voit rien. Si cette obscurité est naturelle, il distingue ce qui se passe dans un rayon de 3 mètres autour du point d'effet du sort. *Clairaudience/clairvoyance* ne fonctionne que dans le plan d'existence où le personnage se trouve actuellement.
Focaliseur : un petit cornet acoustique (pour *clairaudience*) ou un œil de verre (pour *clairvoyance*).

Clignotement
Transmutation
Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Effet : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau (T)

Tout comme les chiens esquiveurs, le personnage passe rapidement du plan Matériel au plan Éthéré, ce qui donne une impression de clignotement (d'où le nom du sort).
Clignotement a les effets suivants :
Les attaques physiques prenant le personnage pour cible ont 50 % de chances de le rater et le don Combat en aveugle n'y change rien (le personnage passe dans le plan Éthéré, il n'est pas invisible). Si l'attaque peut atteindre les créatures intangibles ou se trouvant dans le plan Éthéré, elle n'a que 20 % de chances de rater (ce qui correspond à un camouflage). Enfin, si l'adversaire est capable de voir et de toucher les entités du plan Éthéré, il attaque normalement. De la même manière, les attaques du personnage ont 20 % de chances d'échouer, car il lui arrive de disparaître au moment où il s'apprêtait à frapper.
Les sorts prenant directement le personnage pour cible ont 50 % de chances de le rater, à moins que le lanceur de sorts ne puisse voir les créatures invisibles ou évoluant dans le plan Éthéré. De leur côté, les sorts du personnage ont 20 % de chances de se déclencher au moment où il disparaît, auquel cas ils n'affectent pas le plan Matériel.
Les dégâts infligés par les sorts de zone sont réduits de moitié pour un individu sous l'effet de *clignotement* (à moins que les sorts en question n'affectent également le plan Éthéré). Le personnage bénéficie également des avantages réservés aux créatures invisibles (+2 au jet d'attaque, pas de bonus de Dextérité à la CA de l'adversaire). Enfin, les chutes deviennent bien moins dangereuses pour lui (dégâts réduits de moitié, car il ne tombe que tant qu'il se trouve dans le plan Matériel, c'est-à-dire la moitié du temps).
Pendant que le personnage évolue dans le plan Éthéré, il peut traverser les solides (mais pas voir au travers). Toutefois, pour chaque tranche de 1,50 mètre de matière traversée, il a 50 % de chances de redevenir tangible. Dans ce cas, il en est violemment expulsé en direction du plus proche volume dégagé capable de l'accueillir. Il subit 1d6 points de dégâts par tranche de 1,50 mètre parcourue de la sorte. Sa vitesse de déplacement est réduite de 25 % (on se déplace en effet deux fois moins vite dans le plan Éthéré, et il y passe la moitié de son temps).
Le personnage peut bien évidemment voir et attaquer les créatures du plan Éthéré. Les règles concernant le combat dans ces conditions sont les mêmes que celles détaillées ci-dessus. Par exemple, ses sorts ont 20 % de chances de prendre effet au moment où il repart pour le plan Matériel.
Les créatures éthérées sont invisibles, intangibles et capables de se déplacer dans toutes les directions, y compris vers le haut ou le bas. Lorsqu'il est intangible, le personnage peut traverser les solides et les êtres vivants. Il voit et entend ce qui se passe dans le plan Matériel (à 18 mètres à la ronde seulement), mais tout lui apparaît gris et dénué de substance. Les effets de force (tels que les sorts *projectile magique* et *mur de force*) l'affectent normalement, car leur effet passe du plan Matériel au plan Éthéré (mais l'inverse n'est pas vrai). Les créatures

éthérées sont incapables d'attaquer les êtres de chair, et les sorts que le personnage lance dans le plan Éthéré ne peuvent affecter que les entités qui s'y trouvent. Certaines créatures matérielles disposent d'attaques affectant le plan Éthéré (par exemple le basilic et son regard pétrifiant). Quand le personnage évolue dans ce plan, considérez que les créatures et objets qui s'y trouvent également sont tangibles pour lui.

Clone
Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 8
Composantes : V, G, M, F
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 0 m
Effet : 1 clone
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort crée une copie parfaite, mais inerte, du sujet. Si l'individu reproduit est mort, son âme passe automatiquement dans le clone, ce qui le ramène à la vie (il faut pour cela que l'âme soit libre et qu'elle veuille revenir d'entre les morts ; voir Ramener les morts à la vie). Le corps original n'est plus alors qu'un amas de chairs mortes et il devient impossible de le ressusciter. Si le défunt avait atteint sa limite d'âge, le clonage échoue automatiquement.
Pour créer le double, il faut posséder l'équivalent d'un cube de 30 centimètres de côté de chair prélevée sur le sujet (cheveux, ongles, écailles, etc., ne font pas l'affaire). Ce lambeau de chair n'a pas besoin d'être frais, mais il faut l'empêcher de se décomposer (par exemple, à l'aide du sort *préservation des morts*). Une fois l'incantation achevée, le clone doit incuber en laboratoire, ce qui prend 2d4 mois.
Quand le corps est totalement formé, l'âme du sujet vient l'occuper (à condition que ce dernier soit mort, bien entendu). Physiquement, le clone est semblable à l'original. en outre, il a sa personnalité et ses souvenirs. En d'autres termes, traitez le clone comme l'original revenu d'entre les morts (ce qui inclut la perte de niveau ou de 2 points de Constitution si le personnage était de niveau 1). Si cela doit l'amener à 0 de Constitution, le sort échoue automatiquement. Si le sujet a perdu un ou plusieurs niveaux entre le moment où on lui a prélevé un peu de chair et celui où il est décédé, le clone a un niveau de moins qu'à l'instant de sa mort.
Le sort reproduit seulement le corps et l'esprit du sujet, pas son équipement.
Il est possible de faire incuber un double alors que l'original vit encore mais, une fois achevé, ce n'est qu'un amas de chairs inertes qui pourrissent rapidement si l'on ne fait pas le nécessaire pour les préserver.
Composantes matérielles : le lambeau de chair et diverses substances chimiques (1 000 po minimum).
Focaliseur : matériel de laboratoire très spécifique (valeur 500 po).

Coffre secret
Invocation (convocation)
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : voir description
Cible : 1 coffre et jusqu'à 30 dm³ de possessions/niveau de lanceur de sorts
Durée : 60 jours ou jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet de cacher un coffre dans le plan Éthéré pendant 60 jours et de le récupérer à volonté. Il peut contenir 30 dm³ par niveau du mage (sans tenir compte de ses dimensions, qui sont de l'ordre de 90 cm x 60 cm x 60 cm). Si l'on met un être vivant dans le coffre, le sort a 75 % de chances d'échouer purement et

simplement. Une fois le coffre parti, le personnage peut le récupérer en se concentrant (ce qui compte pour une action simple) ; le coffre apparaît alors à côté de lui.
Le coffre doit être confectionné sur commande par des maîtres artisans. Si sa matière principale est le bois, il faut impérativement qu'il s'agisse d'un bois coûteux (ébène, palissandre, bois de santal, teck, etc.), tandis que ses coins, ses clous et sa serrure seront en platine. Si on préfère le tailler dans l'ivoire, toutes les pièces métalliques doivent être en or. Enfin, si on le fabrique en bronze, cuivre ou argent, coins et autres doivent être en argent ou en électrum (ou tout autre métal précieux). Quoi qu'il en soit, le coût total du coffre ne peut être inférieur à 5 000 po. Une fois ce coffre achevé, il faut en effectuer une réplique parfaite (utilisant les mêmes matériaux et fidèle jusque dans ses moindres détails), ce qui nécessite une dépense supplémentaire de 50 po. Il est impossible de posséder plusieurs exemplaires de ce type de coffre en même temps (même un *souhait* ne permet pas de contourner cette règle absolue). Le coffre n'est pas magique ; on peut le barder de cadenas, le piéger, etc.
Pour cacher le coffre, on lance le sort en touchant l'original et sa réplique. Le coffre disparaît alors dans le plan Éthéré. La copie est nécessaire pour le rappeler. Au bout de 60 jours, il y a 5 % de chances (cumulatives) par jour que le coffre soit irrévocablement perdu. Si la réplique est détruite, même un *souhait* ne permet pas de récupérer l'original. Il reste toutefois possible de lancer une expédition dans le plan Éthéré pour aller le rechercher.
Les êtres vivants contenus dans le coffre continuent de vieillir. Ils doivent manger et dormir, et risquent de mourir de faim ou de soif (voire de périr étouffés si le coffre ne laisse pas passer assez d'air).
Focaliseur : le coffre et sa réplique.

Collet
Transmutation
Niveau : Dru 3, Rôd 2
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 3 rounds
Portée : contact
Cible : cercle de corde, liane ou ficelle non magique de 60 cm de diamètre + 60 cm/niveau
Durée : jusqu'à ce qu'il se referme ou soit cassé
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet de confectionner un collet fonctionnant comme un piège magique. Il peut être obtenu à partir d'une liane souple, d'une ficelle ou d'une corde. Une fois l'incantation achevée, le piège se fond dans le décor, ce qui le rend extrêmement difficile à repérer (seul un roublard peut y parvenir, sur un test de Détection, DD 23). Une des extrémités du collet s'achève par un nœud coulant, qui se referme autour de la jambe ou de la patte de la première créature marchant dans le cercle (à noter qu'il est également possible de saisir la tête d'un ver ou d'un reptile).
On peut fixer le collet à un arbre souple et résistant. Dans ce cas, l'arbre, plié lors de l'installation, se détend quand le piège se déclenche, ce qui soulève violemment la créature capturée en lui infligeant 1d6 points de dégâts. En l'absence d'arbre, le nœud coulant se contente de se refermer sur sa proie, qu'il immobilise sans lui occasionner le moindre dégât.
Le collet est magique. Pour s'en débarrasser, il faut réussir un test d'Évasion ou de Force (DD 23 dans les deux cas). Quelle que soit l'option choisie, c'est une action complexe. Le collet a 5 points de vie et une CA égale à 7. Si sa proie parvient à s'échapper, le nœud coulant se défait, mettant ainsi un terme au sort.

Colonne de feu
Évocation [feu]
Niveau : Dru 4, Guerre 5, Prê 5, Soleil 5
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : cylindre de 12 m de haut sur 3 m de rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître une colonne de flammes semblant tomber du ciel. Il inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6). La moitié est occasionnée par le feu, mais le reste prend la forme d'énergie divine. On ne peut donc pas s'en protéger à l'aide de sorts tels que *protection contre les énergies destructives (feu)* ou *bouclier de feu* (bouclier froid).

Communication à distance
Évocation
Niveau : Ens/Mag 5, Prê 4
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : voir description
Cible : 1 créature
Durée : 1 round (voir description)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet de contacter, à n'importe quelle distance, une créature connue du personnage et de lui envoyer un message ne dépassant pas 30 mots. Le sujet reconnaît automatiquement le personnage s'il l'a déjà rencontré et peut répondre immédiatement au message reçu. Les créatures ayant une Intelligence extrêmement limitée (Int 1) peuvent comprendre le message, même si leurs capacités de réaction sont nécessairement réduites. Le sujet n'est pas obligé de répondre au message qu'on lui envoie.
Si le destinataire ne se trouve pas dans le même plan que l'expéditeur, il y a 5 % de chances pour que le message ne lui parvienne pas (dans certains cas, les conditions en vigueur dans certains plans peuvent augmenter ce risque de façon considérable).
Composante matérielle : un petit bout de fil de cuivre fin.

Communication avec les animaux
Divination
Niveau : Bard 3, Dru 1, Rôd 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau

Cette incantation permet de comprendre les animaux et de communiquer avec eux. Le personnage peut leur poser des questions et saisir le sens de leurs réponses, même si le sort ne les rend pas plus amicaux qu'ils ne le seraient en temps normal. Les animaux prudents et sournois sont souvent évasifs dans leurs réponses, tandis que les plus stupides ont tendance à dire n'importe quoi. Si l'animal se montre amical, il peut rendre service au personnage.

Communication avec les morts
Nécromancie [langage]
Niveau : Prê 3
Composantes : V, G, FD

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 3 m
Cible : 1 créature morte
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : non

Ce sort prête un semblant de vie et d'intelligence à un cadavre, ce qui lui permet de répondre à quelques questions posées par le prêtre. Le personnage a droit à une question tous les deux niveaux de lanceur de sorts, sachant que celles qu'il n'a pas posées au terme de la durée sont perdues. Les connaissances du cadavre se limitent à ce que la créature savait de son vivant, et il en va de même de la ou des langues qu'il parle. Ses réponses sont généralement brèves, difficilement compréhensibles et répétitives. Si l'alignement de la créature diffère de celui du prêtre, le cadavre a droit à un jet de Volonté pour se soustraire aux effets du sort (il l'effectue comme s'il était encore vivant).
Si le défunt a déjà été soumis à *communication avec les morts* au cours de la semaine écoulée, la nouvelle tentative échoue automatiquement. La date de la mort n'a aucune importance, mais le cadavre doit être en relativement bon état bon pour pouvoir répondre. Même abîmé, il peut donner des réponses partielles (ou en partie correctes), à condition qu'il ait encore sa bouche pour s'exprimer.
Le sort ne permet pas de parler directement avec le défunt (dont l'âme a quitté le corps). Par contre, il met le prêtre en contact avec son savoir. Le cadavre conserve en effet la trace de l'âme qui l'occupait autrefois, ce qui lui permet, une fois partiellement animé, de répondre aux questions. Il est incapable d'apprendre quoi que ce soit de nouveau et ne peut rien savoir de ce qui s'est passé après sa mort (il ne se souvient même pas avoir été questionné par le prêtre).
Il est impossible de communiquer avec un cadavre transformé en mort-vivant.

Communication avec les plantes
Divination
Niveau : Bard 4, Dru 3, Rôd 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau

Cette divination permet de comprendre les plantes (ce qui inclut les créatures végétales) et de communiquer avec elles. Le personnage peut poser des questions et recevoir des réponses. Les plantes ne possédant qu'une perception très limitée de leur environnement, elles sont incapables de répondre à ce qui n'a pas trait à leur voisinage direct.
Le sort ne rend pas les végétaux plus amicaux qu'ils ne le seraient en temps normal. Les plantes prudentes et sournoises sont souvent évasives dans leurs réponses, tandis que les plus stupides ont tendance à dire n'importe quoi. Si une créature végétale se montre amicale, elle peut rendre service au personnage.

Communion
Divination
Niveau : Prê 5
Composantes : V, G, M, FD, PX
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau

Ce sort permet au prêtre de contacter son dieu (ou un serviteur de ce dernier) et de lui poser des questions auxquelles il est possible de répondre par oui ou par non (si le personnage ne prie aucun dieu spécifique, il contacte une divinité de même alignement que lui). Il a droit à une question par niveau de lanceur de sorts. Les réponses fournies sont justes, dans les limites des connaissances du dieu. “ Inconnu ” est une réponse tout à fait légitime, car les entités des plans extérieurs ne sont pas nécessairement omniscientes. Dans le cas où une réponse en un seul mot pourrait être trompeuse ou contraire aux intérêts du dieu, on peut la rallonger (cinq mots maximum).
Communion aide simplement le prêtre à prendre des décisions. Les entités contactées répondent en fonction de leurs intérêts. Si le personnage proteste ou perd du temps, le sort s’achève aussitôt.
Composantes matérielles : de l’encens et de l’eau bénite (ou maudite).
Coût en points d’expérience : 100 PX.

Communion avec la nature
Divination
Niveau : Dru 5, Faune 5, Rôd 4
Composantes : V, G
Temps d’incantation : 10 minutes
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : instantanée

Le personnage ne fait plus qu’un avec la nature qui l’entoure, ce qui lui permet de connaître intimement les environs. Il apprend instantanément tout ce qu’il y a à savoir sur trois des sujets suivants : sol ou milieu, végétation, minéraux, étendues et cours d’eau, habitants, population animale, présence ou non de créatures des bois ou de puissantes créatures surnaturelles, ou encore état de la nature environnante. Le sort peut par exemple lui apprendre où se trouvent les puissants morts-vivants, les sources d’eau potable et les bâtiments (qui lui apparaissent comme des vides dans sa perception de la nature qui l’entoure).
En extérieur, ce sort a une portée de 1,5 kilomètre par niveau de lanceur de sorts. Dans des lieux naturels mais souterrains (grottes, galeries, etc.), elle est nettement plus limitée (30 mètres par niveau de lanceur de sorts).
Communion avec la nature ne fonctionne pas dans les endroits où la nature a été remplacée par une importante série de constructions (par exemple en ville ou au cœur d’un donjon).

Compréhension des langages
Divination
Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1, Prê 1
Composantes : V, G, M/FD
Temps d’incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau

Ce sort permet de comprendre la langue des autres créatures et de lire des textes qui resteraient sinon indéchiffrables. Le personnage doit toucher la créature ou le texte qu’il souhaite comprendre. Notez que le fait de savoir lire un passage n’implique pas nécessairement qu’on saisisse sa teneur, et que le sort ne fonctionne que dans un seul sens : il ne permet nullement de parler ou d’écrire le langage qu’il traduit.
Un texte peut être lu à la vitesse d’une page (250 mots) par minute. Si le document est magique, *compréhension des langages* le révèle, mais sans rendre les mots lisibles. Le sort est particulièrement utile pour déchiffrer les cartes au trésor. Il peut être abusé par certaines protections magiques (telles que *page secrète* et *texte illusoire*) et ne permet pas de décrypter les codes ou d’apercevoir les messages secrets cachés dans des textes anodins.
On peut user de *permanence* sur *compréhension des lanages*.
Composantes matérielles : un peu de suie et une pincée de sel.

Cône de froid
Évocation [froid]
Niveau : Eau 6, Ens/Mag 5
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 18 m
Zone d'effet : rayonnement en forme de cône
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Cône de froid génère une vague de froid intense débutant à la main tendue du magicien et prenant la forme d'un cône. Toutes les créatures comprises dans la zone d'effet voient leur chaleur corporelle chuter, ce qui se traduit par 1d6 points de dégâts de froid par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6).
Composante matérielle : un tout petit cône en verre ou en cristal.

Confusion
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Bard 3, Duperie 4, Ens/Mag 4
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cibles : toutes les créatures comprises dans un rayonnement de 9 m de diamètre
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Les cibles de ce sort sont *confuses*, ce qui les empêche de prendre la moindre décision. Lancez 1d100 au début du tour de chaque sujet pour voir ce qu'il fera pendant le round à venir.

1d100	Comportement
01–10	Attaque le lanceur de sorts avec une arme de corps à corps ou à distance (ou en vient aux mains si cela n'est pas possible).
11–20	Agit normalement.
21–50	Ne fait rien et babille de manière incohérente.
51–70	Fuit le lanceur de sorts aussi vite que possible.
71–100	Attaque la créature la plus proche (dans ce cas, un familier fait partie du sujet).

Un personnage *confus* qui ne peut accomplir l'action indiquée ne fait rien d'autre que babiller de manière incohérente. Les assaillants n'ont pas d'avantage particulier face à un personnage *confus*. Par contre, ce dernier riposte automatiquement lors de son tour de jeu suivant, du moins s'il est toujours *confus*. Veuillez noter qu'un personnage *confus* ne porte pas d'attaque d'opportunité contre une créature qui elle-même n'attaque pas.
Composantes matérielles : trois coquilles de noix.

Confusion mineure
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Bard 1
Composantes : V, G
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature vivante

Durée : 1 round

Ce sort rend une cible *confuse* pendant 1 round. Reportez-vous à la description du sort *confusion*, ci-dessus, pour déterminer l'effet dont est victime le sujet.

Consécration
Évocation [Bien]
Niveau : Prê 2
Composantes : V, G, M, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon
Durée : 2 heures/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort bénit un lieu en l'inondant d'énergie positive. Tous les tests de Charisme effectués pour repousser les morts-vivants dans cet endroit bénéficient ensuite d'un bonus de sainteté de +3. Les morts-vivants pénétrant dans la zone d'effet sont légèrement gênés, ce qui se traduit par un malus de sainteté de –1 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde. Il est impossible d'animer ou de convoquer des morts-vivants dans un lieu *consacré*.
Si l'endroit *consacré* contient un autel, une chapelle ou tout autre objet permanent dédié au dieu du prêtre (ou à son panthéon ou à une divinité alliée), les modificateurs indiqués ci-dessus sont doublés (bonus de sainteté de +6 aux tests de renvoi, malus de –2 aux jets des morts-vivants). Il est impossible de consacrer un lieu qui est déjà dédié à un dieu autre que celui du prêtre.
Si l'endroit abrite un autel, une chapelle ou tout autre objet permanent dédié à un dieu ou panthéon autre que celui du prêtre, la *consécration* le maudit, rompant ainsi tout lien avec la divinité ou puissance qui lui est associée. Cette fonction n'accorde pas les bonus et malus relatifs aux morts-vivants indiqués ci-dessus.
Consécration contre et dissipe *profanation*.
Composantes matérielles : un peu d'eau bénite et 2,5 kilos de poudre d'argent (25 po) qu'il faut répandre dans la zone à consacrer.

Contact avec les plans
Divination
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : concentration

Ce sort permet de se projeter mentalement dans un autre plan d'existence afin d'aller y chercher des conseils (voir la table ci-dessous pour les conséquences du voyage). Les dieux de ces plans répondent dans un langage que le mage comprend, mais ils détestent être dérangés et leurs réponses sont toujours extrêmement brèves (on répond aux questions posées par " oui ", " non ", " possible ", " jamais ", etc.). Le personnage doit se concentrer (action simple), ce qui lui permet de poser une question par round. La réponse lui parvient avant la fin du round. Il a droit à une question tous les deux niveaux de lanceur de sorts.
Il est possible de contacter un plan élémentaire ou un autre situé au-delà. Plus la distance est grande, plus la forme d'intelligence contactée est différente du personnage, ce qui entraîne un risque toujours plus grand de perdre temporairement de l'Intelligence et du Charisme. Dans le même temps, les dieux lointains ont davantage de connaissances (et de chances de dire la vérité). Une fois les plans extérieurs atteints, c'est la puissance de la

divinité qui conditionne les effets (dans certains cas, les résultats indiqués sur la table peuvent être modifiés en fonction de la personnalité du dieu et d'autres facteurs pouvant influer sur le résultat).
Il arrive (mais très rarement) que ce sort soit bloqué par certains dieux.

Contact avec les plans

Plan contacté	**Int/Cha**	**Réponse exacte**	**Réponse inconnue**	**Mensonge**	**Réponse aléatoire**
Plan élémentaire (directement concerné)	DD 7/1 semaine (DD 7/1 semaine)	01–34 (01–68)	35–62 (69–75)	63–83 (76–98)	84–00 (99–00)
Plan positif/négatif	DD 8/1 semaine	01–39	40–65	66–86	87–00
Plan Astral	DD 9/1 semaine	01–44	45–67	68–88	89–00
Plan extérieur, demi-dieu	DD 10/2 semaines	01–49	50–70	71–91	92–00
Plan extérieur, dieu mineur	DD 12/3 semaines	01–60	61–75	76–95	96–00
Plan extérieur, dieu intermédiaire	DD 14/4 semaines	01–73	74–81	82–98	99–00
Plan extérieur, dieu supérieur	DD 16/5 semaines	01–88	89–90	91–99	00

Int/Cha. Le personnage doit réussir un test d'Intelligence contre le DD indiqué pour éviter de perdre de l'Intelligence et du Charisme. En cas d'échec, ces deux valeurs tombent à 8 et le personnage ne peut plus lancer le moindre sort de magie profane pendant la durée indiquée. Si un tel incident se produit, il a lieu dès la première question posée et le personnage ne reçoit pas la moindre réponse (les données entre parenthèses concernent le plan élémentaire concerné).
Résultat en cas de jet d'Intelligence réussi. On jette 1d100 et se conforme à la table.
Réponse exacte. Le personnage reçoit une réponse exacte, d'un mot. S'il est impossible de répondre aussi brièvement, la réponse devient aléatoire.
Réponse inconnue. L'entité avoue qu'elle ignore la réponse.
Mensonge. L'entité ment intentionnellement.
Réponse aléatoire. L'entité ne connaît pas la réponse, mais en donne tout de même une au hasard, dans le but d'abuser le personnage.

Contact glacial
Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cibles : créature ou créatures touchées (jusqu'à 1/niveau)
(jusqu'à 1/niveau)
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel ou Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Au terme de l'incantation, la main du mage se met à luire d'un éclat bleuté qui affecte la force vitale des créatures vivantes en leur faisant perdre 1d6 points de vie (pas de jet de sauvegarde). Si elles ratent un jet de Vigueur, elles subissent un affaiblissement temporaire de 1 point de Force, récupéré au rythme normal. Le personnage peut user de cette attaque de contact au corps à corps jusqu'à une fois par niveau.
Ce sort a un effet étrange sur les morts-vivants : ils ne perdent ni points de vie ni points de Force, mais doivent réussir un jet de Volonté sous peine de s'enfuir, paniqués, pendant 1d4 rounds +1 par niveau de lanceur de sorts.

Contagion
Nécromancie [Mal]
Niveau : Destruction 3, Dru 3, Ens/Mag 4, Prê 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature vivante touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Le sujet contracte une maladie tirée de la table ci-dessous, qui le frappe sur-le-champ, sans la moindre période d'incubation. Le DD mentionné sert dans le cas des jets de sauvegarde ultérieurs (par contre, utilisez le DD normal de la *contagion* pour résister au sort).

Maladie	DD	Dégâts
Bouille-crâne	12	1d4 Int
Croupissure	16	1d4 For *
Fièvre des marais	12	1d3 Dex et 1d3 Con
Fièvre gloussante	16	1d6 Sag
Mal rouge	15	1d6 For
Mort vaseuse	14	1d4 Con
Tremblote	13	1d8 Dex

* Chaque fois que la victime subit un affaiblissement temporaire de 2 points de Force ou plus en raison de la croupissure, il doit effectuer un autre jet de sauvegarde (en utilisant le DD de la maladie) sans quoi il devient définitivement aveugle.

Contrat
Invocation (appel) [voir description]
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux) (voir description)
Cible : 1 élémentaire ou Extérieur de 6 DV maximum
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : non et oui (voir description)

Cette dangereuse incantation permet d'appeler une créature d'un autre plan pour la piéger jusqu'à ce qu'elle accepte de rendre un service au personnage en échange de sa liberté.
Le piège en question prend la forme d'un *cercle magique*, lancé par le personnage et dont l'énergie est dirigée vers l'intérieur. Le mage doit indiquer le type exact d'entité qu'il appelle, ainsi que son nom s'il le connaît.
La cible a droit à un jet de Volonté. Si elle le réussit, elle résiste à l'appel. Dans le cas contraire, elle est instantanément attirée dans le piège (sans test de résistance à la magie). Elle peut en sortir si elle possède des pouvoirs de déplacement dimensionnel (*téléportation*, etc.) ou en réussissant un test de résistance à la magie ou de Charisme (DD 15 + moitié du niveau de lanceur de sorts du mage + modificateur de Charisme du mage). La créature peut faire appel à chacune de ces trois méthodes une fois par jour. Si elle parvient à se libérer, elle a le choix entre s'enfuir ou attaquer le mage. *Ancre dimensionnelle* l'empêche de se libérer du cercle à l'aide de sorts de déplacement dimensionnel. Le personnage peut rendre le piège plus sûr en y ajoutant un diagramme d'appel (voir *cercle magique contre le Mal*).

Si l'entité n'arrive pas à s'échapper, le mage peut la garder enfermée aussi longtemps qu'il le souhaite. Il peut l'inciter à lui rendre un service en le lui décrivant et en lui offrant éventuellement quelque chose en échange. Le personnage et l'entité effectuent alors un test de Charisme. On attribue un bonus de +0 à +6, en fonction du type de service et de la récompense promise, qui s'ajoute au résultat du test du mage. Si la créature l'emporte, elle refuse. Il est possible de lui faire une nouvelle offre (ou de renouveler la même) 24 heures plus tard. La procédure peut être répétée jusqu'à ce que l'entité accepte ou parvienne à se libérer, à moins que le personnage ne décide de se débarrasser d'elle à l'aide d'un autre sort. La créature n'accepte jamais de rendre un service impossible ou déraisonnable. Si le mage obtient un 1 (avant modification) au test de Charisme, son prisonnier s'échappe du *cercle magique*, ce qui lui permet de s'enfuir ou d'attaquer.
Une fois le service rendu, la créature prévient le personnage qu'elle s'est acquittée de sa tâche et repart instantanément chez elle, mais rien ne l'empêche de se venger par la suite. Si on lui assigne une mission illimitée dans le temps (comme " Attends ici " ou " Protège cet endroit contre toute attaque "), le sort dure 1 jour par niveau du mage et la créature a la possibilité d'y échapper instantanément (en utilisant l'une des trois méthodes indiquées plus haut). Notez qu'une entité suffisamment intelligente peut déformer les instructions de son " maître " en les interprétant comme cela l'arrange.
Un sort d'appel convoquant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, contrat est un sort d'eau quand on s'en sert pour appeler un élémentaire de l'Eau.

Contrat intermédiaire
Invocation (appel) [voir description de *contrat*]
Niveau : Ens/Mag 6
Composantes : V, G
Cibles : jusqu'à 3 élémentaires ou Extérieurs (ne totalisant pas plus de 12 DV), apparaissant à 9 m ou moins les uns des autres

Ce sort est semblable à *contrat*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une entité ayant jusqu'à 12 DV, ou plusieurs créatures du même type dont la somme des DV ne dépasse pas 12. Chacune a droit à un jet de sauvegarde et a la possibilité de s'échapper, et le mage doit les convaincre une par une de lui rendre service.

Contrat suprême
Invocation (appel) [voir description de *contrat*]
Niveau : Ens/Mag 8
Composantes : V, G
Cibles : jusqu'à 3 élémentaires ou Extérieurs (ne totalisant pas plus de 18 DV), apparaissant à 9 m ou moins les uns des autres

Ce sort est semblable à *contrat*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une entité ayant jusqu'à 18 DV, ou plusieurs créatures du même type dont la somme des DV ne dépasse pas 18. Chacune a droit à un jet de sauvegarde et a la possibilité de s'échapper, et le mage doit les convaincre une par une de lui rendre service.

Contrôle de l'eau
Transmutation [eau]
Niveau : Dru 4, Eau 4, Ens/Mag 6, Prê 4
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Zone d'effet : toute l'eau comprise dans une zone de 3 m/niveau x 3 m/niveau x 60 cm/niveau (F)
Durée : 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun (voir description)
Résistance à la magie : non

En fonction de la version choisie, ce sort permet d'augmenter ou de diminuer la quantité d'eau affectée.
Abaissement des eaux. Le niveau de l'eau (ou de tout liquide similaire) baisse de 60 centimètres par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un minimum de deux ou trois centimètres). La zone affectée prend la forme d'un parallélépipède rectangle dont les côtés font jusqu'à 3 mètres de long par niveau. Sur une vaste étendue d'eau (océan, grand lac, etc.), le sort génère un tourbillon attirant les embarcations vers le bas, ce qui risque de les renverser et les empêche de s'arracher à la zone affectée par leurs propres moyens. Lancé directement sur un élémentaire de l'Eau ou une autre créature à base d'eau, *abaissement des eaux* fonctionne comme un sort de lenteur. Il reste sans effet sur les autres créatures.
Élévation des eaux. Le niveau de l'eau (ou de tout liquide similaire) s'élève de 60 centimètres par niveau de lanceur de sorts. Les embarcations soulevées de la sorte redescendent naturellement le long des pentes du monticule d'eau ainsi créé. Si la zone d'effet se trouve tout près d'une plage ou du bord d'une rivière, l'eau peut provoquer une inondation lorsqu'elle retombe.
Quelle que soit la version choisie, il est possible de doubler l'une des dimensions horizontales en réduisant l'autre de moitié.
Composantes matérielles profanes : une goutte d'eau (pour *élévation des eaux*) ou une pincée de poussière (pour *abaissement des eaux*).

Contrôle des morts-vivants
Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : jusqu'à 2 DV de morts-vivants/niveau, distants de moins de 9 m les uns des autres
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Grâce à ce sort, le personnage peut contrôler les morts-vivants pour un temps limité. Il leur donne ses ordres oralement. La communication télépathique est impossible, mais les morts-vivants le comprennent quelle que soit la langue qu'il parle. Même s'il lui est impossible de s'exprimer (par exemple, à cause d'un sort de *silence*), les créatures affectées ne l'attaquent pas. Quand le sort cesse de faire effet, les morts-vivants recommencent à agir normalement. Ceux qui sont intelligents se souviennent que le personnage les a temporairement contrôlés.
Composantes matérielles : un fragment d'os et un petit bout de viande crue.

Contrôle mineur des morts-vivants
Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 mort-vivant
Durée : 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de contrôler un mort-vivant dans une certaine mesure. Si celui-ci est intelligent, il perçoit tout ce que dit et fait le personnage de la manière la plus favorable qui soit (son attitude est amicale) et ne l'attaquera pas avant la fin du sort. Le personnage peut tenter de lui donner des instructions, mais il lui faut remporter un test de Charisme opposé pour convaincre le sujet de faire quelque chose qui lui déplaît (une seule chance). Un mort-

vivant ainsi contrôlé n'obéit jamais à un ordre suicidaire, mais il est possible de contourner cette restriction (voir *charme-personne*).
Un mort-vivant inintelligent (comme un squelette ou un zombi) n'a droit à aucun jet de sauvegarde contre ce sort. Lorsque le personnage contrôle un être dénué de conscience, il ne peut lui donner que des ordres simples, comme " Viens ici ", " Va là-bas ", " Combats ", " Reste là ", etc. Ce type de mort-vivant ne résiste même pas aux ordres suicidaires ou simplement nuisibles.
Tout acte du personnage ou de ses alliés menaçant le sujet met instantanément un terme au sort (quelle que soit l'Intelligence du mort-vivant).
Les ordres ne sont pas donnés via télépathie. Le mort-vivant doit donc être capable de comprendre le personnage.
Composantes matérielles : un petit morceau de viande crue et un fragment d'os.

Contrôle des plantes
Transmutation
Niveau : Dru 8, Flore 8
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : jusqu'à 2 DV de créatures végétales/niveau, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : non

Le personnage exerce un contrôle sur les actions de créatures végétales. Il leur donne des ordres de vive voix et elles les comprennent, quelle que soit la langue utilisée. Si toute forme de communication vocale est impossible (dans la zone d'effet d'un sort de *silence*, par exemple), les plantes contrôlées n'attaquent pas le personnage. Au terme du sort, les sujets recouvrent leur comportement habituel.
Les ordres suicidaires ou destructeurs sont tout bonnement ignorés.

Contrôle des vents
Transmutation [air]
Niveau : Air 5, Dru 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 12 m/niveau
Zone d'effet : cylindre de 12 m de rayon/niveau et de 12 m de haut
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : non

Cette incantation permet de contrôler le vent dans la zone d'effet. Le personnage peut modifier sa vitesse, mais aussi la direction dans laquelle il souffle. Une fois ces changements apportés, ils se maintiennent jusqu'au terme du sort, à moins que le druide (ou prêtre) ne désire les modifier de nouveau, ce qu'il peut faire sur simple concentration. Il est possible de créer une zone de calme faisant jusqu'à 24 mètres de diamètre au centre de la zone d'effet, mais aussi de limiter l'effet du sort à une zone circulaire se conformant aux limites de portée (par exemple, une tornade de 6 mètres de diamètre apparaissant à 30 mètres du personnage).
Direction du vent. Le jeteur de sorts a le choix entre l'une des quatre options suivantes :

- Une brise partant du centre de l'effet et soufflant dans toutes les directions avec une force égale.
- Une brise provenant de toutes les directions et soufflant vers le centre, puis vers le haut au contact de la zone de calme.

- Des vents tourbillonnants, tournant autour du centre dans le sens des aiguilles d'une montre ou le sens contraire.
- Une rafale de vent soufflant dans une direction donnée et balayant la zone.

Force du vent. Le personnage peut augmenter ou diminuer la force du vent d'un cran tous les trois niveaux de lanceur de sorts. Les créatures présentes dans la zone concernée doivent réussir un jet de Vigueur par round si elles ne veulent pas subir les effets du vent.
Un vent important (30 km/h) rend la navigation à voile difficile.
S'il est violent (50 km/h), navires et bâtiments subissent de légers dégâts.
Une tempête (80 km/h) empêche la plupart des créatures de voler, déracine les petits arbres, détruit les bâtiments en bois léger, arrache les toits et met les navires en péril.
Un ouragan (120 km/h) détruit les bâtiments en bois massif, déracine parfois les gros arbres et coule la plupart des navires.
Enfin, une tornade (280 km/h) détruit tous les bâtiments non fortifiés et déracine même les plus gros arbres.

Contrôle du climat
Transmutation
Niveau : Air 7, Dru 7, Ens/Mag 7, Prê 7
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 10 minutes (voir description)
Portée : 3 km
Zone d'effet : zone de 3 km centrée sur le jeteur de sorts (voir description)
Durée : 4d12 heures (voir description)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet de modifier radicalement le climat dans la zone choisie. L'incantation demande 10 minutes, après quoi il faut attendre 10 minutes supplémentaires pour que les effets se manifestent. On détermine les conditions climatiques en vigueur. Le personnage peut les modifier en fonction de la saison et de la région dans laquelle il se trouve.

Saison	Climat possible
Printemps	Tornade, orage, tempête de neige ou temps chaud
Été	Pluie torrentielle, vague de chaleur ou grêle
Automne	Temps chaud ou froid, brouillard ou neige fondue
Hiver	Froid glacial, blizzard ou fonte des neiges
Fin de l'hiver	Ouragan ou printemps précoce (zones côtières)

Le personnage contrôle les tendances générales définissant le climat désiré, comme par exemple la force et la direction du vent. Par contre, il ne lui appartient pas de décider les points plus précis (tels que les endroits où la foudre frappe, le tracé suivi par une tornade, etc.). Une fois l'effet du sort choisi, le climat local se modifie graduellement jusqu'à obtenir le résultat souhaité au bout de 10 minutes. À partir de ce moment, le climat se maintient jusqu'au terme du sort, à moins que le personnage ne décide de le changer de nouveau, ce qui lui demande une action simple (auquel cas le nouveau climat se manifeste 10 minutes plus tard). Les manifestations contradictoires (un épais brouillard et un vent violent, par exemple) ne peuvent exister en même temps.
Contrôle du climat permet également de dissiper les manifestations climatiques indiquées, qu'elles soient naturelles ou non.
Lancé par un druide, le sort voit sa durée doublée et sa zone d'effet passe à 4,5 kilomètres de rayon.

Convocation d'alliés naturels I
Invocation (convocation) [voir description]
Niveau : Dru 1, Rôd 1

Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 round
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : 1 créature convoquée
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort convoque une créature naturelle qui attaque ensuite les ennemis du personnage du mieux qu'elle peut. Elle se manifeste à l'endroit décidé par le personnage et agit immédiatement, pendant le tour du personnage. Si le druide (ou le rôdeur) est capable de communiquer avec elle, il peut lui dire qui combattre, qui laisser en paix, ou même lui donner d'autres instructions.
Un monstre convoqué ne peut à son tour convoquer d'autres créatures. Il ne peut pas davantage user de ses facultés de téléportation ou de déplacement planaire. Une créature ne peut pas être convoquée dans un environnement qui ne saurait assurer sa survie. Par exemple, un marsouin ne peut être convoqué que dans un environnement aquatique.
Le sort invoque l'une des créatures de la liste de niveau 1 sur la table qui suit. Le personnage choisit la créature convoquée et peut en changer chaque fois qu'il lance le sort. Sauf indication contraire, toutes les créatures sont d'alignement neutre.

Convocation d'alliés naturels II
Invocation (convocation) [voir description]
Niveau : Dru 2, Rôd 2
Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 2 ou 1d3 créatures de niveau 1 (qui doivent toutes être du même type).

Convocation d'alliés naturels III
Invocation (convocation) [voir description]
Niveau : Dru 3, Rôd 3
Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 3, 1d3 créatures de niveau 2 ou 1d4+1 créatures de niveau 1 (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).
Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, *convocation d'alliés naturels III* est un sort de feu quand on s'en sert pour appeler une salamandre.

Convocation d'alliés naturels IV
Invocation (convocation) [voir description]
Niveau : Dru 4, Rôd 4
Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 4, 1d3 créatures de niveau 3 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).
Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type.

Convocation d’alliés naturels V
Invocation (convocation) [voir description]
Niveau : Dru 5
Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d’alliés naturels I*, si ce n’est qu’il permet d’appeler une créature de niveau 5, 1d3 créatures de niveau 4 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).
Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d’air ou d’eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type.

Convocation d’alliés naturels VI
Invocation (convocation) [voir description]
Niveau : Dru 6
Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d’alliés naturels I*, si ce n’est qu’il permet d’appeler une créature de niveau 6, 1d3 créatures de niveau 5 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).
Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d’air ou d’eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type.

Convocation d’alliés naturels VII
Invocation (convocation) [voir description]
Niveau : Dru 7
Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d’alliés naturels I*, si ce n’est qu’il permet d’appeler une créature de niveau 7, 1d3 créatures de niveau 6 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).
Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d’air ou d’eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type.

Convocation d’alliés naturels VIII
Invocation (convocation) [voir description]
Niveau : Dru 8
Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d’alliés naturels I*, si ce n’est qu’il permet d’appeler une créature de niveau 8, 1d3 créatures de niveau 7 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).
Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d’air ou d’eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type.

Convocation d’alliés naturels IX
Invocation (convocation) [voir description]
Niveau : Dru 9
Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation d'alliés naturels I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 9, 1d3 créatures de niveau 8 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs alliés naturels, ceux-ci doivent tous être du même type).
Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type.

Convocation d'alliés naturels
Niveau 1
Aigle (animal)
Chouette (animal)
Marsouin* (animal)
Pieuvre* (animal)
Rat sanguinaire
Serpent venimeux, taille P (animal)
Singe (animal)

Niveau 2
Blaireau sanguinaire
Calmar* (animal)
Chauve-souris sanguinaire
Crocodile (animal)
Élémentaire (au choix), taille P
Glouton (animal)
Hippogriffe
Ours noir (animal)
Requin, taille M* (animal)
Serpent venimeux, taille P (animal)

Niveau 3
Aigle géant [NB]
Belette sanguinaire
Gorille (animal)
Hibou géant [NB]
Lion
Loup sanguinaire
Requin, taille G* (animal)
Satyre [CN ; sans flûte de Pan]
Serpent constricteur (animal)
Serpent venimeux, taille G (animal)
Thoqqua

Niveau 4
Arrawak, jeune
Crocodile géant (animal)
Deinonychus (dinosaure)
Élémentaire (au choix), taille M
Félin marin*
Glouton sanguinaire
Gorille sanguinaire
Licorne [CB]
Requin, taille TG (animal)

Salamandre, flamion [NM]
Sanglier sanguinaire
Serpent venimeux, taille TG (animal)
Tigre (animal)
Tojanida, jeune
Xorn, petit

Niveau 5
Arrawak, adulte
Élasmosaure* (dinosaure)
Élémentaire (au choix), taille G
Griffon
Jann (génie)
Lion sanguinaire
Nixe (esprit follet)
Orque épaulard (animal)
Ours polaire (animal)
Rhinocéros (animal)
Satyre [CN ; avec flûte de Pan]
Serpent constricteur géant (animal)
Tojanida, adulte*

Niveau 6
Élémentaire (au choix), taille TG
Éléphant (animal)
Girallon
Mégaraptor (dinosaure)
Ours sanguinaire
Pieuvre géante* (animal)
Pixie (esprit follet) [NB ; pas de flèches spéciales ; incapable de lancer *danse irrésistible*]
Salamandre commune [NM]
Baleine*
Xorn, moyen

Niveau 7
Arrawak, ancien
Cachalot* (animal)
Calmar géant* (animal)
Djinn (génie) [NB]
Élémentaire (au choix), noble
Pixie (esprit follet) [NB ; avec flèches de sommeil ; incapable de lancer *danse irrésistible*]
Tigre sanguinaire
Traqueur invisible
Tricératops (dinosaure)
Tyrannosaure (dinosaure)
Xorn, grand

Niveau 8
Requin sanguinaire*
Rukh
Salamandre, noble [NM]

Tojanida, ancien

Niveau 9
Élémentaire, seigneur
Grig (esprit follet) [NB ; avec violon]
Licorne, destrier céleste
Pixie (esprit follet) [NB ; avec flèches de sommeil et de perte de mémoire ; capable de lancer *danse irrésistible*]

* Ne peut être convoqué que dans un environnement aquatique.

Convocation d'instrument
Invocation (convocation)
Niveau : Bard 0
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round
Portée : 0 m
Effet : 1 instrument portable convoqué
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort convoque un instrument de musique portable, au choix du personnage. Cet instrument apparaît dans ses mains ou à ses pieds (la décision lui revient). Il s'agit d'un instrument normal de son type. Un seul instrument apparaît par utilisation du sort, et seul le barde peut en jouer. Il est impossible de convoquer un instrument qu'on ne peut tenir à deux mains (comme une harpe, un piano ou un orgue).

Convocation d'ombres
Illusion (ombre)
Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : voir description
Effet : voir description
Durée : voir description
Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction) ; variable (voir description)
Résistance à la magie : oui (voir description)

Ce sort permet d'invoquer la matière même du plan de l'Ombre afin de donner naissance à un ou plusieurs êtres, objets ou effets magiques. *Convocation d'ombres* permet ainsi de reproduire l'effet de n'importe quel sort d'invocation (convocation) ou d'invocation (création) de magicien ou d'ensorceleur du 3e niveau ou moins. L'efficacité du résultat est fortement réduite (20 % de l'original seulement), mais les créatures persuadées de la réalité de l'illusion sont affectées normalement.
Tout individu ayant la moindre interaction avec l'objet, l'effet magique ou la créature d'ombre a droit à un jet de Volonté. En cas de succès, il prend conscience qu'il a affaire à une ombre.
Les sorts d'attaque, tels que *flèche acide*, ont leur effet normal à moins que leur cible ne réussisse un jet de Volonté (auquel cas les dégâts infligés se montent seulement à 20 % du total normal). Si le sort ne cause pas de dégâts, l'effet généré est cinq fois moins puissant (le cas échéant) ou n'a que 20 % de chances de se manifester.
Les sorts reproduits à l'aide de *convocation d'ombres* autorisent les jets de sauvegarde et de résistance à la magie correspondant à l'effet simulé. Toutefois, le DD du jet de sauvegarde est fixé conformément au niveau de la *convocation d'ombres* (5e) plutôt qu'à celui du sort normal.

Objets et substances d'ombre, comme *brume de dissimulation*, ont leur effet normal, sauf pour qui n'y croit pas. Contre les créatures qui les reconnaissent pour des illusions, ils n'ont qu'un cinquième de leur puissance ou 20 % de chances de fonctionner.
Les créatures d'ombre n'ont que 20 % de leurs points de vie habituels (et ce, qu'on les reconnaisse pour ce qu'elles sont ou non). Elles infligent des dégâts normaux et leurs pouvoirs (et faiblesses spécifiques) sont eux aussi normaux. Mais pour peu que l'on s'aperçoive qu'il ne s'agit que d'ombres, les dégâts qu'elles infligent diminuent (20 % du total habituel) et leurs pouvoirs spéciaux n'occasionnant pas de dégâts n'ont que 20 % de chances de fonctionner (jetez les dés à chaque utilisation du pouvoir concerné). De plus, leur bonus d'armure est cinq fois moins important qu'habituellement, en arrondissant à l'entier inférieur (par exemple, un bonus de +7 conférant une CA totale de 17 tomberait à +1, pour une CA de 11).
Les personnes qui réussissent leur jet de sauvegarde voient les créatures, objets ou effets magiques convoqués comme des silhouettes translucides superposées sur de vagues zones d'ombre.
Les objets réussissent automatiquement leur jet de Volonté contre ce sort.

Convocation d'ombres suprême
Illusion (ombre)
Niveau : Ens/Mag 7

Ce sort est semblable à *convocation d'ombres*, si ce n'est qu'il permet de reproduire les invocations d'ensorceleur ou de magicien jusqu'au 6e niveau et que les créatures, objets ou effets magiques qu'il permet de créer ont 60 % de leur potentiel habituel (au lieu de 20 % seulement).

Convocation de monstres I
Invocation (convocation) [voir description]
Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1, Prê 1
Composantes : V, G, F/FD
Temps d'incantation : 1 round
Portée : courte (7,50 mètres + 1,50 mètre/2 niveaux)
Effet : 1 créature convoquée
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Cette incantation convoque une entité originaire d'un autre plan (habituellement un Extérieur, un élémentaire ou une créature magique) qui attaque ensuite les ennemis de celui qui l'a appelée. Elle se manifeste à l'endroit décidé par le personnage et agit immédiatement, pendant le tour de jeu du personnage. Elle se bat en faisant appel à tous ses pouvoirs. Si le personnage est capable de communiquer avec elle, il est possible de lui demander de ne pas attaquer, de ne s'en prendre qu'à certaines créatures, ou encore d'obéir à d'autres ordres.
Le sort invoque l'une des créatures de la liste de niveau 1 sur la table qui suit. Le personnage choisit la créature convoquée et peut en changer chaque fois qu'il lance le sort. Pour de plus amples renseignements sur ces créatures.
Un monstre convoqué ne peut à son tour convoquer d'autres créatures. Il ne peut pas davantage user de ses facultés de téléportation ou de déplacement planaire. Une créature ne peut pas être convoquée dans un environnement qui ne saurait assurer sa survie. Par exemple, un marsouin céleste ne peut être convoqué que dans un environnement aquatique.
Un sort de convocation appelant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, *convocation de monstres I* est un sort du Mal quand on s'en sert pour appeler un rat sanguinaire infernal.
Focaliseur profane : un sac minuscule et une petite bougie (qui n'a pas besoin d'être allumée).

Convocation de monstres II

Invocation (convocation) [voir description de *convocation de monstres I*]
Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2, Prê 2
Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 2 ou 1d3 créatures de niveau 1 (qui doivent tous être du même type). Voir la table de convocation des monstres.

Convocation de monstres III
Invocation (convocation) [voir description *convocation de monstres I*]
Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3, Prê 3
Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 3, 1d3 créatures de niveau 2 ou 1d4+1 créatures de niveau 1 (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

Convocation de monstres IV
Invocation (convocation) [voir description *convocation de monstres I*]
Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4, Prê 4
Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 4, 1d3 créatures de niveau 3 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

Convocation de monstres V
Invocation (convocation) [voir description *convocation de monstres I*]
Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5, Prê 5
Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 5, 1d3 créatures de niveau 4 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

Convocation de monstres VI
Invocation (convocation) [voir description *convocation de monstres I*]
Niveau : Bard 6, Ens/Mag 6, Prê 6
Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 6, 1d3 créatures de niveau 5 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

Convocation de monstres VII
Invocation (convocation) [voir description *convocation de monstres I*]
Niveau : Ens/Mag 7, Prê 7
Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 7, 1d3 créatures de niveau 6 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

Convocation de monstres VIII
Invocation (convocation) [voir description *convocation de monstres I*]
Niveau : Ens/Mag 8, Prê 8
Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 8, 1d3 créatures de niveau 7 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

Convocation de monstres IX
Invocation (convocation) [voir description *convocation de monstres I*]
Niveau : Bien 9, Chaos 9, Ens/Mag 9, Loi 9, Mal 9, Prê 9
Effet : 1 ou plusieurs créatures convoquées, apparaissant à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *convocation de monstres I*, si ce n'est qu'il permet d'appeler une créature de niveau 9, 1d3 créatures de niveau 8 ou 1d4+1 créatures de niveau moindre (quand le personnage convoque plusieurs monstres, ceux-ci doivent tous être du même type).

Convocation de monstres
Niveau 1

Chien céleste	LB
Chouette céleste	LB
Marsouin céleste*	NB
Punaise de feu géante céleste	NB
Blaireau céleste	CB
Singe céleste	CB
Corbeau fiélon	LM
Rat sanguinaire fiélon	LM
Mille-pattes monstrueux fiélon, taille M	NM
Scorpion monstrueux fiélon, taille P	NM
Araignée monstrueuse fiélonne, taille P	CM
Faucon fiélon	CM
Pieuvre fiélonne*	CM
Serpent venimeux fiélon, taille P	CM

Niveau 2

Abeille géante céleste	LB
Chien de selle céleste	NB
Scarabée géant céleste	NB
Aigle céleste	CB
Calmar fiélon*	LM
Lémure (diable)	LM
Loup fiélon	LM
Mille-pattes monstrueux fiélon, taille G	NM
Requin fiélon, taille M	NM
Scorpion monstrueux fiélon, taille M	NM
Araignée monstrueuse fiélonne, taille M	CM
Serpent venimeux fiélon, taille M	CM

Niveau 3

Ours noir céleste	LB
Bison céleste	NB
Blaireau sanguinaire céleste	CB
Hippogriffe céleste	CB
Élémentaire (au choix), taille P	N
Belette sanguinaire fiélonne	LM
Gorille fiélon	LM
Molosse satanique	LM
Serpent constricteur fiélon	LM
Chauve-souris sanguinaire fiélonne	NM
Mille-pattes monstrueux fiélon, taille TG	NM
Sanglier fiélon	NM
Crocodile fiélon	CM
Dretch (démon)	CM
Glouton fiélon	CM
Serpent venimeux fiélon, taille G	CM

Niveau 4

Archon lumineux	LB
Hibou géant céleste	NB
Aigle géant céleste	CB
Lion céleste	CB
Méphite (au choix)	N
Guêpe géante fiélonne	LM
Loup sanguinaire fiélon	LM
Chien de Yeth	NM
Mante religieuse géante fiélonne	NM
Requin fiélon, taille G*	NM
Araignée monstrueuse fiélonne, taille G	CM
Hurleur	CM
Serpent venimeux fiélon, taille TG	CM

Niveau 5

Archon canin	LB
Ours brun céleste	LB
Charançon géant céleste	NB
Félin marin céleste*	NB
Griffon céleste	CB
Élémentaire (au choix), taille M	N
Achaïeraï	LM
Deinonychus fiélon	LM
Diable barbu	LM
Gorille sanguinaire fiélon	LM
Requin sanguinaire, taille TG	NM
Sanglier sanguinaire fiélon	NM
Molosse d’ombre	NM
Scorpion monstrueux fiélon, taille G	NM
Crocodile géant fiélon	CM
Glouton sanguinaire fiélon	CM
Tigre fiélon	CM

Niveau 6

Ours polaire céleste	LB
Orque épaulard*	NB
Bralani (éladrin)	CB
Lion sanguinaire céleste	CB
Élémentaire (au choix), taille G	N
Jann (génie)	N
Chaosien	CN
Diable à chaînes	LM
Xill	LM
Mille-pattes monstrueux fiélon, taille Gig	NM
Rhinocéros fiélon	NM
Araignée monstrueuse fiélonne, taille TG	CM
Élasmosaure fiélon*	CM
Serpent constricteur géant fiélon	CM

Niveau 7

Éléphant céleste	LB
Avoral (guardinal)	NB
Baleine céleste*	NB
Djinn (génie)	CB
Élémentaire (au choix), taille TG	N
Traqueur invisible	N
Diable osseux	LM
Mégaraptor fiélon	LM
Scorpion monstrueux fiélon, taille TG	NM
Babau (démon)	CM
Girallon fiélon	CM
Pieuvre géante fiélonne*	CM

Niveau 8

Ours sanguinaire céleste	LB
Cachalot céleste	NB
Tricératops céleste	NB
Lilende	CB
Élémentaire (au choix), noble	N
Calmar géant fiélon	LM
Chat d’enfer	LM
Mille-pattes monstrueux fiélon, taille C	NM
Araignée monstrueuse fiélonne, taille Gig	CM
Tigre sanguinaire fiélon	CM
Tyrannosaure fiélon	CM
Vrock (démon)	CM

Niveau 9

Couatl	LB
Léonal (guardinal)	NB
Rukh céleste	CB
Élémentaire (au choix), seigneur	N
Diable barbelé	LM
Requin sanguinaire fiélon*	NM

Scorpion monstrueux fiélon, taille Gig	NM
Tormante	NM
Araignée monstrueuse fiélonne, taille C	CM
Bébilith (démon)	CM
Hezrou (démon)	CM

* Ne peut être convoqué que dans un environnement aquatique.

Coquille antiplantes
Abjuration
Niveau : Dru 4
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 3 m
Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Ce sort génère une barrière invisible et mobile qui protège quiconque se trouve à l'intérieur contre les attaques des créatures végétales et des plantes animées. Comme c'est le cas pour la plupart des sorts d'abjuration, la protection disparaît aussitôt si l'on s'en sert pour repousser activement une créature.

Coquille antivie
Abjuration
Niveau : Dru 6, Faune 6, Prê 6
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 round
Portée : 3 m
Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon, centrée sur le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Ce sort génère un champ d'énergie hémisphérique, invisible et mobile, interdisant à la plupart des créatures vivantes d'entrer à l'intérieur. Il barre le passage aux animaux, aberrations, créatures magiques, dragons, fées, géants, humanoïdes, humanoïdes monstrueux, plantes, vases, ainsi qu'à la vermine. Par contre, créatures artificielles, élémentaires, Extérieurs et morts-vivants ne sont pas gênés.
Le sort a uniquement des vertus défensives. Comme c'est le cas pour la plupart des sorts d'abjuration, la protection disparaît aussitôt si l'on s'en sert pour repousser activement une créature.

Corde animée
Transmutation
Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 corde (ou objet assimilé) ne dépassant pas une longueur de 15 m + 1,50 m/niveau (voir description)
Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet d'animer tout objet ressemblant à une corde (fil, ficelle, câble, etc.). La longueur maximale indiquée correspond à une corde de 2,5 centimètres de diamètre. Diminuez-la de 50 % chaque fois que le diamètre est doublé, ou augmentez-la d'autant s'il est réduit de moitié.
Les ordres que le personnage peut donner à la corde sont " Enroule-toi " (elle se range par terre en un joli tas), " Enroule-toi et noue-toi ", " Forme une boucle ", " Forme une boucle et noue-toi ", " Attache " et toutes les instructions inverses (" Déroule-toi ", etc.). Le mage peut donner un ordre par round au prix d'une action de mouvement, comme s'il dirigeait un sort actif.
La corde peut uniquement s'enrouler autour des objets ou créatures se trouvant à moins de 30 centimètres d'elle. Elle est incapable de se déplacer par elle-même et, si l'on souhaite s'en servir à distance, il faut la lancer sur la cible choisie, ce qui nécessite une attaque de contact à distance (facteur de portée de 3 mètres). La plupart des cordes ont 2 points de résistance, une CA de 10 et peuvent être cassées via un test de Force (DD 23). La corde n'inflige pas le moindre point de dégâts, mais il est possible de l'utiliser pour faire tomber une créature ou pour l'immobiliser en l'entortillant autour de ses jambes. Dans les deux cas, la cible échappe à l'attaque en réussissant un jet de Réflexes. Si la créature enchevêtrée désire lancer un sort, il lui faut réussir un test de Concentration (DD 15). Elle peut se libérer en réussissant un test d'Évasion (DD 20).
La corde elle-même n'est pas magique, pas plus que les nœuds qu'elle fait.
Ce sort confère un bonus de +2 aux tests de Maîtrise des cordes.
Enfin, il ne saurait animer des objets tenus ou portés par une créature.

Corde enchantée
Transmutation
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : 1 corde faisant entre 1,50 m et 9 m de long
Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Lorsque ce sort est jeté sur une corde longue de 1,50 mètre à 9 mètres, l'une de ses extrémités se dresse à la verticale, comme si elle était accrochée à quelque chose de solide. En fait, elle se fixe dans un espace extradimensionnel se trouvant en bordure du multivers (l'infinité des plans). Les créatures comprises dans cet espace sont à l'abri des sorts (y compris les divinations), à moins que ceux-ci ne fonctionnent d'un plan à l'autre. L'espace peut contenir jusqu'à huit créatures, quelle que soit leur taille. Quiconque se trouve à l'intérieur peut remonter la corde, qui donne alors l'impression de disparaître. Dans ce cas, la corde compte comme une créature pour ce qui est de la place qu'elle occupe. Elle peut soutenir jusqu'à 8 tonnes ; un poids plus important l'arrache. Aucun sort ne peut être lancé vers l'espace dimensionnel (ou en sortir), et ce dernier n'est pas non plus affecté par les sorts de zone. Quiconque est monté se réfugier à l'intérieur peut regarder au dehors par une fenêtre de 1,50 mètre x 90 centimètres, centrée sur la corde. Cette fenêtre est présente dans le plan Matériel mais est invisible. Une créature détectant l'invisible peut la voir, mais pas ce qui se trouve au-delà. Tout ce qui se trouve dans l'espace dimensionnel retombe à la fin du sort. Une seule personne à la fois peut grimper à la corde. Notez que si l'on ne rejoint pas l'espace extradimensionnel, le sort permet de monter jusqu'à 9 mètres de hauteur dans le plan où l'on se trouve.
Note. Il est extrêmement dangereux de créer (ou d'amener) un espace extradimensionnel à l'intérieur d'un autre.
Composantes matérielles : de l'extrait de poudre de maïs et un bout de parchemin torsadé.

Corps de fer

Transmutation
Niveau : Ens/Mag 8, Terre 8
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau (T)

Ce sort transforme le corps du personnage en fer organique, ce qui lui confère plusieurs résistances et capacités particulièrement puissantes.
Le jeteur de sorts gagne une réduction des dégâts de (15/adamantium). Il devient immunisé contre la cécité, les coups critiques, les affaiblissements temporaires de caractéristique, la surdité, les maladies, la noyade, l'électricité, le poison, l'étourdissement et tous les sorts ou attaques qui affectent son métabolisme ou sa respiration, pour la bonne et simple raison que son organisme cesse de fonctionner normalement tant que dure le sort. L'acide et le feu (sous toutes ses formes) ne lui infligent que des dégâts réduits de moitié. Par contre, il devient vulnérable aux attaques spéciales affectant les golems de fer.
Dans le même temps, le personnage bénéficie d'un bonus d'altération de +6 en Force, contrebalancé par un malus équivalent (–6) en Dextérité (sans que cette caractéristique puisse toutefois tomber en dessous de 1). Sa vitesse de déplacement est réduite de moitié. S'il est mage, il a 50 % de chances de rater ses sorts profanes et subit l'équivalent d'une pénalité d'armure de –8 (comme s'il portait un harnois complet). Il ne peut rien boire (ce qui l'empêche d'utiliser les potions) et il lui est également impossible de jouer d'un instrument à vent.
Ses attaques à mains nues infligent des dégâts égaux à un gourdin conçu pour un individu de sa taille (1d4 pour les personnages de taille P et 1d6 pour les personnages de taille M), et l'on considère alors qu'il est armé.
Le poids du personnage est décuplé, ce qui fait qu'il coule à pic s'il est plongé dans un liquide. Son organisme modifié lui permet toutefois de résister à la plus terrible pression qui soit… du moins, jusqu'à la fin du sort.
Composantes matérielles profanes : un petit bout de fer ayant fait partie d'un golem de fer, de l'armure d'un héros ou d'une machine de guerre.

Couleurs dansantes
Illusion (mirage) [mental]
Niveau : Ens/Mag 1
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 4,50 m
Zone d'effet : rayonnement en forme de cône
Durée : instantanée (voir description)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Un cône de couleurs vives et tourbillonnantes jaillit de la main tendue du personnage, provoquant étourdissement, cécité temporaire ou perte de connaissance chez les créatures affectées. Le sort affecte chaque cible en fonction de ses DV :
Jusqu'à 2 DV. Perte de connaissance, cécité et étourdissement pendant 2d4 rounds, puis cécité et étourdissement pendant 1d4 rounds et étourdissement pendant 1 round (seules les créatures vivantes peuvent perdre connaissance).
3 ou 4 DV. Cécité et étourdissement pendant 1d4 rounds, et étourdissement pendant 1 round.
5 DV ou plus. Étourdissement pendant 1 round.
Les êtres dénués de vision ne sont pas affectés par *couleurs dansantes*.
Composantes matérielles : trois pincées de poudre ou de sable (une rouge, une jaune et une bleue).

Coup au but

Divination
Niveau : Ens/Mag 1
Composantes : V, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : voir description

Le personnage lançant ce sort sait intuitivement comment frapper pour que son attaque soit la plus efficace possible. Son prochain jet d'attaque (qui doit avoir lieu au plus tard le round suivant l'incantation) bénéficie d'un bonus d'intuition de +20. De plus, il n'a aucune chance de rater une cible camouflée.
Focaliseur : la reproduction en miniature d'une cible d'archer en bois.

Courroux de l'ordre
Évocation [Loi]
Niveau : Loi 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : toutes les créatures non loyales atteintes par un rayonnement emplissant un cube de 9 m d'arête
Durée : instantanée (1 round ; voir description)
Jet de sauvegarde : Volonté, partiel (voir description)
Résistance à la magie : oui

Le prêtre canalise et libère la puissance de la Loi contre ses ennemis. Le sort prend la forme d'une grille tridimensionnelle d'énergie pure. Il affecte toutes les créatures d'alignement neutre ou chaotique (mais pas loyal).
Les créatures chaotiques atteintes perdent 1d8 points de vie tous les deux niveaux de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 5d8 (1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts pour les Extérieurs chaotiques, jusqu'à un maximum de 10d6), et sont hébétées pendant 1 round. Un jet de Réflexes réussi annule l'hébétement et réduit les dégâts de moitié.
Les créatures neutres sont moins affectées (dégâts réduits de moitié, pas d'hébétement). Si elles réussissent leur jet de Volonté, les dégâts qu'elles subissent tombent au quart du total indiqué par les dés.

Coursier fantôme
Invocation (création)
Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 0 m
Effet : 1 équidé quasi réel
Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître une créature quasi réelle ayant la forme d'un cheval de taille G. Seul le personnage (ou celui pour qui il a lancé le sort) peut la monter. Le coursier fantôme a une tête et un corps noirs, une crinière et une queue grises, et des sabots translucides et intangibles qui ne font pas le moindre bruit. Il est harnaché de ce qui ressemble à une selle, un mors et des rênes. Il ne combat jamais, mais terrifie les animaux normaux, qui sont incapables de l'attaquer.

Le cheval a une CA de 18 (–1 taille, +4 armure naturelle, +5 Dex) et 7 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts. Il disparaît dès qu'il perd tous ses points de vie. Sa vitesse de déplacement est de 6 mètres par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 72 mètres au niveau 12. Il peut porter son cavalier plus 5 kilos par niveau de lanceur de sorts.
Le coursier acquiert certains pouvoirs en fonction du niveau de lanceur de sorts, toutes les facultés qui suivent étant cumulatives (un cheval créé par un ensorceleur de niveau 12 possédera donc les pouvoirs correspondant aux niveaux 8, 10 et 12).
Niveau 8 : le cheval peut avancer dans le sable, la boue ou les marécages sans que sa vitesse de déplacement en souffre.
Niveau 10 : il use de *marche sur l'onde* à volonté (comme le sort du même nom, inutile d'entreprendre une action pour activer ce pouvoir).
Niveau 12 : il use de *marche dans les airs* à volonté (comme le sort du même nom, inutile d'entreprendre une action pour activer ce pouvoir). Après 1 round de déplacement aérien, il tombe.
Niveau 14 : le coursier peut voler en conservant la même vitesse de déplacement. Sa manœuvrabilité est moyenne.

Création d'eau
Invocation (création) [eau]
Niveau : Dru 0, Pal 1, Prê 0
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : jusqu'à 8 litres d'eau/niveau
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort génère une eau pure et potable, semblable à l'eau de pluie. Elle apparaît dans n'importe quel récipient capable de la recevoir, ou au-dessus d'une zone trois fois plus large (ce qui permet de créer une fine pluie ou de remplir plusieurs récipients de taille moindre).
Note. Les sorts d'Invocation ne peuvent pas faire apparaître de substance ou d'objet à l'intérieur d'une créature. L'eau pèse 1 kilo par litre.

Création de mort-vivant
Nécromancie [Mal]
Niveau : Ens/Mag 6, Mal 6, Mort 6, Prê 6
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 heure
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 cadavre
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort bien plus puissant qu'*animation des morts* permet de créer des morts-vivants autrement plus dangereux : goules, blêmes, momies et mohrgs. Le type de morts-vivants pouvant être animé dépend du niveau de lanceur de sorts du personnage :

Niveau de lanceur de sorts	Mort-vivant créé
11 ou moins	Goule
12–14	Blême

15–17	Momie
18 ou plus	Mohrg

S'il le souhaite, le personnage peut donner naissance à des morts-vivants plus faibles que ce que son niveau autorise. Par exemple, un prêtre de niveau 16 peut créer une goule ou un blême plutôt qu'une momie. Une telle tactique est peut-être souhaitable, car le mort-vivant qui se forme n'est pas automatiquement sous le contrôle de son créateur. Celui-ci peut tenter de lui imposer sa volonté au moment où il se constitue.
Ce sort ne peut être lancé que de nuit.
Composantes matérielles : deux pots en argile contenant, l'un, de la terre prélevée sur une tombe, et l'autre, de l'eau croupie. Le sort doit être jeté sur un cadavre, et on peut imposer certaines restrictions en fonction du type de mort-vivant que l'on souhaite obtenir. Quoi qu'il en soit, le prêtre doit glisser un onyx noir valant au moins 50 po par DV de mort-vivant créé dans la bouche ou l'orbite de chaque cadavre à animer. La magie libérée par le sort vide la pierre de sa substance, ce qui lui fait perdre toute valeur.

Création de mort-vivant dominant
Nécromancie [Mal]
Niveau : Ens-Mag 8, Mort 8, Prê 8

Ce sort fonctionne sur le même principe que *création de mort-vivant*, si ce n'est qu'il permet d'animer des créatures plus puissantes : ombres, âmes-en-peine, spectre et dévoreurs d'âme. Le type de mort-vivant créé dépend du niveau du prêtre, comme indiqué sur la table ci-dessous :

Niveau de lanceur de sorts	Mort-vivant créé
15 ou moins	Ombre
16–17	Âme-en-peine
18–19	Spectre
20 ou plus	Dévoreur d'âme

Création de nourriture et d'eau
Invocation (création)
Niveau : Prê 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : assez de nourriture et d'eau pour 3 humains ou 1 cheval/jour et/niveau
Durée : 24 heures (voir description)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître une nourriture simple choisie par le prêtre. Les aliments sont nourrissants, mais sans grand intérêt sur le plan gastronomique. Ils pourrissent rapidement et deviennent immangeables au bout de 24 heures, sauf si on les conserve à l'aide de *purification de la nourriture et de l'eau* (qui prolonge leur durée de vie de 24 heures supplémentaires). L'eau est aussi pure que de l'eau de pluie. Contrairement à la nourriture, elle ne risque pas de croupir.

Création majeure
Invocation (création)
Niveau : Ens/Mag 5
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Durée : voir description

Ce sort est semblable à *création mineure*, si ce n'est qu'il permet également de créer des objets minéraux (pierre, métaux, cristaux, etc.). La durée d'existence de l'objet dépend de sa dureté et de sa rareté :

Exemples de matériaux	Durée d'existence
Matière végétale	2 heures/niveau
Pierre, cristal, métal vulgaire	1 heure/niveau
Métal précieux	20 minutes/niveau
Pierre précieuse	10 minutes/niveau
Métal rare*	1 round/niveau

* Inclut l'adamantium, l'argent alchimique et le mithral. Il est impossible d'user de *création majeure* pour créer un objet en fer froid.

Création mineure
Invocation (création)
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 0 m
Effet : objet non magique de matière inerte et végétale de 30 dm³/niveau
Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet de créer un objet non magique de matière inerte et d'origine végétale : des habits en lin, une corde de chanvre, une échelle en bois, etc. Le volume de l'objet créé ne peut en aucun cas excéder 30 dm³ par niveau (ce qui correspond approximativement à un cube de 30 centimètres d'arête). Si l'objet désiré est assez complexe, il faut réussir un jet de la compétence appropriée ; par exemple, Artisanat (fabrication d'arcs) pour créer des flèches bien droites.
Si l'on tente d'utiliser un objet créé grâce à cette incantation comme composante matérielle d'un autre sort, ce dernier échoue automatiquement.
Composante matérielle : un morceau de matériau correspondant à celui que l'on souhaite créer (un peu de chanvre pour obtenir une corde, etc.).

Cri
Évocation [son]
Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 9 m
Zone d'effet : rayonnement en forme de cône
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel ou Réflexes, annule (objet) (voir description)
Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort libère un cri terrible qui assourdit et meurtrit les créatures se trouvant sur le chemin de l'onde sonore. Quiconque se tient dans la zone d'effet perd l'ouïe pendant 2d6 rounds et subit 5d6 points de dégâts de son. Un jet de sauvegarde réussi annule la surdité et réduit les dégâts de moitié. Objets fragiles et créatures cristallines subissent 1d6 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6). Ces créatures ont droit à un jet de Vigueur pour réduire les dégâts de moitié, tandis que les individus tenant des objets fragiles peuvent les protéger en réussissant un jet de Réflexes.

Les ondes sonores de *cri* ne pénètrent pas dans la zone d'effet d'un sort de *silence*.

Cri suprême
Évocation [son]
Niveau : Bard 6, Ens/Mag 8
Composantes : V, G, F
Portée : 18 m
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel ou Réflexes, annule (objet) (voir description)

Ce sort est semblable à *cri*, si ce n'est que le cône inflige 10d6 points de dégâts de son (ou 1d6 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 20d6, contre les objets fragiles et les créatures cristallines). En outre, il étourdit les créatures pendant 1 round et les assourdit pendant 4d6 rounds. Toute créature située dans la zone d'effet du cône peut annuler l'étourdissement, mais également réduire de moitié les dégâts et la durée de l'assourdissement, si elle réussit un jet de Vigueur. Une créature tenant des objets vulnérables a droit à un jet de Réflexes pour annuler les dégâts infligés à celui-ci.
Focaliseur profane : une petite orne en métal ou en ivoire.

Croissance animale
Transmutation
Niveau : Dru 5, Ens/Mag 5, Rôd 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cibles : jusqu'à 1 animal/2 niveaux, tous devant se trouver à 9 m ou moins les uns des autres
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Les animaux affectés par ce sort doublent de taille, ce qui multiplie leur poids par huit. L'animal passe dans la catégorie de taille suivante (taille TG à taille Gig, par exemple), bénéficie d'un bonus de taille de +8 en Force et de +4 en Constitution (et donc de 2 points de vie supplémentaires par DV), mais subit un malus de taille de –2 en Dextérité. Le bonus d'armure naturelle existant de la créature augmente de 2 points. Le changement de taille affecte également le modificateur de l'animal à la CA et aux jets d'attaque, ainsi que ses dégâts de base. Son espace occupé et son allonge changent comme le montre la Table : taille des créatures et échelle, mais il n'en est rien pour sa vitesse de déplacement.
Le sort confère également à chaque sujet une réduction des dégâts (10/magie) et un bonus de résistance de +4 aux jets de sauvegarde.
S'il n'y a pas suffisamment de place pour accueillir la forme désirée, la créature atteint la taille possible maximale et effectue un test de Force (en utilisant sa nouvelle valeur) pour faire éclater l'espace confiné. En cas d'échec, elle est enfermée mais pas blessée. En effet, on ne peut pas utiliser ce sort pour écraser une créature en augmentant sa taille.
Tout l'équipement porté ou tenu par l'animal est également agrandi, même si cela n'affecte pas les propriétés magiques de l'objet. Si la créature lâche ou se défait d'un tel objet, il recouvre instantanément sa taille normale.
Ce sort ne permet pas de contrôler ou d'influencer un animal affecté.
Plusieurs effets magiques qui augmentent la taille ne sont pas cumulatifs, ce qui signifie (entre autres choses) qu'il n'est pas possible de jeter ce sort une seconde fois pour augmenter la taille d'un animal qui se trouve encore sous l'effet de la première incantation.

Croissance d'épines
Transmutation
Niveau : Dru 3, Rôd 2

Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : un carré de 6 m de côté/niveau
Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel
Résistance à la magie : oui

La végétation couvrant le sol dans la zone d'effet durcit et se hérisse d'épines invisibles. Si on lance le sort sur une zone de terre nue, les racines sous la surface se comportent de la même manière. *Croissance d'épines* peut normalement être jeté presque partout en extérieur, sauf sur l'eau, la glace, une épaisse couche de neige, le sable (désert) ou la roche. Toute créature traversant la zone affectée subit 1d4 points de dégâts perforants tous les 1,50 mètre.
Quiconque est blessé par ce sort doit réussir un jet de Réflexes sous peine d'être touché aux pieds ou aux jambes, ce qui réduit sa vitesse de déplacement terrestre de moitié. Cette pénalité dure pendant 24 heures, à moins que le blessé ne bénéficie d'un sort de *soins* (qui lui permet également de récupérer les points de vie habituels). Un compagnon peut également le soigner, mais il faut panser ses plaies (ce qui demande 10 minutes) et réussir un test de Premiers secours contre le DD du sort.
Croissance d'épines est un piège magique impossible à désamorcer à l'aide de la compétence Désamorçage/sabotage.
Note. Les pièges magiques tels que *croissance d'épines* sont extrêmement durs à détecter. Seul un roublard peut y parvenir en faisant appel à sa compétence de Fouille (DD 25 + niveau du sort, soit 28 pour *croissances d'épines*, ou 27 dans le cas d'un rôdeur).

Croissance végétale
Transmutation
Niveau : Dru 3, Rôd 3, Flore 3
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : voir description
Cible ou zone d'effet : voir description
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Croissance végétale a des effets différents selon la version choisie.
Jungle. Toute la flore (herbe, fourrés, arbres, plantes grimpantes, lianes, etc.) contenue dans la zone d'effet (qui doit être choisie dans une limite de portée de 120 mètres + 12 mètres par niveau de lanceur de sorts) pousse de manière démesurée, à tel point que la zone se retrouve envahie. Les plantes tissent un réseau si dense que les créatures désirant avancer doivent se frayer un passage à l'aide de leurs armes ou de leurs attaques naturelles. Leur vitesse de déplacement tombe à 1,50 mètre, ou 3 mètres pour les entités de taille G ou plus (on peut toutefois autoriser les créatures de taille très réduite ou très importante à se déplacer plus rapidement). La zone d'effet doit comprendre des arbres et des buissons pour que cette version du sort serve à quelque chose.
Au choix du personnage, la zone d'effet peut prendre la forme d'un cercle de 30 mètres de rayon, d'un demi-cercle de 45 mètres de rayon ou d'un quart de cercle de 60 mètres de rayon. Il est également possible de désigner des points non affectés au cœur de la zone d'effet.
Engrais. L'autre effet du sort enrichit la sève des plantes comprises dans un rayon d'un kilomètre, ce qui augmente d'un tiers leur productivité au cours de l'année à venir.
Dans nombre de communautés agricoles, prêtres et druides lancent ce sort au moment des semailles ou lors des festivals de printemps.
Croissance végétale contre *rabougrissement des plantes*.

Ce sort n’a aucun effet sur les créatures végétales.

Cyclone
Évocation [air]
Niveau : Air 8, Dru 8
Composantes : V, G, FD
Temps d’incantation : 1 action simple
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Effet : cyclone haut de 9 m et large de 3 m à sa base, contre 9 m à son extrémité
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître un puissant cyclone qui se déplace dans les airs, sur la terre ferme ou sur l’eau, à la vitesse de 18 mètres par round. Le personnage peut le diriger en se concentrant, à moins qu’il ne préfère lui ordonner de décrire un mouvement assez simple (cercle, zigzag, etc.). Diriger le cyclone ou modifier son programme constitue une action simple. Il se déplace toujours au tour de jeu de son créateur. S’il sort des limites de portée, il se met à bouger au hasard pendant 1d3 rounds, constituant éventuellement un danger pour le lanceur de sorts et ses alliés, après quoi il se dissipe. (Dans ce cas de figure, il est impossible de reprendre le contrôle du cyclone, même s’il revient à portée.)
Toute créature de taille G ou moins entrant en contact avec le *cyclone* doit réussir un jet de Réflexes sous peine de subir 3d6 points de dégâts. Les créatures de taille M ou moins ayant raté leur premier jet de sauvegarde doivent en effectuer un second (toujours de Réflexes). Si elles le ratent également, elles sont soulevées et ballottées par les vents violents, qui leur infligent 1d8 points de dégâts par round, sans jet de sauvegarde. Le jeteur de sorts peut demander au cyclone de libérer ses victimes, auquel cas il les dépose au sol à l’endroit où il se trouve.

Danse irrésistible
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Bard 6, Ens/Mag 8
Composantes : V
Temps d’incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature vivante touchée
Durée : 1d4+1 rounds
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le sujet se sent pris d’une irrépressible envie de danser et le fait en se démenant comme un beau diable. Il multiplie pirouettes et entrechats, ce qui l’empêche de faire quoi que ce soit d’autre. Sa classe d’armure est pénalisée de –4, ses jets de Réflexes de –10 et il ne peut même plus se servir de son bouclier pour se protéger. Le sujet suscite des attaques d’opportunité tous les rounds, à son tour de jeu.

Débilité
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G, M
Temps d’incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 créature
Durée : instantanée

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Si la cible rate son jet de Volonté, ses valeurs d'Intelligence et de Charisme tombent à 1, ce qui la rend à peu près aussi futée qu'un lézard. Elle devient incapable de lancer des sorts, de faire appel à ses compétences liées à l'Intelligence ou au Charisme, de comprendre ce qu'on lui dit ou même de s'exprimer de manière cohérente. Elle sait toutefois reconnaître ses amis, qu'elle peut suivre et même protéger. Elle reste dans cet état tant qu'elle n'est pas soignée à l'aide d'un des sorts suivants : *guérison suprême*, *souhait limité*, *miracle* ou *souhait*. Les créatures capables de lancer des sorts profanes (ce qui inclut magiciens et ensorceleurs) et celles qui disposent de pouvoirs magiques similaires à des sorts profanes subissent un malus de –4 au jet de sauvegarde pour se prémunir contre *débilité*.
Composantes matérielles : une poignée de sphères en argile, verre, cristal ou minerai quelconque.

Déblocage
Transmutation
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 porte, coffre ou boîte ne faisant pas plus de 1 m²/niveau
Durée : instantanée (voir description)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Déblocage ouvre les portes coincées, fermées à clé ou à l'aide d'une barre, ou encore protégées par des sorts tels que *verrouillage* ou *verrou du mage*. Il ouvre également les passages secrets, de même que les boîtes ou les coffres. Enfin, il défait les soudures, ouvre les menottes et dénoue les chaînes (pour peu que ces dernières servent à maintenir quelque chose fermé). Si on l'utilise sur une porte défendue par un *verrou du mage*, le sort ne dissipe pas le *verrou* mais le rend inopérant pendant 10 minutes, après quoi il réapparaît. Dans tous les autres cas de figure, la porte reste telle que *déblocage* la laisse (elle ne se referme pas d'elle-même). *Déblocage* ne permet pas de soulever une herse, ni d'affecter les cordes, lianes et autres plantes grimpantes. À noter que la puissance du sort est limitée par la zone d'effet. Un mage de niveau 3 peut le lancer sur une porte de 3 m² maximum (par exemple, une porte normale de 2,10 mètres de haut par 1,20 mètre de large). Chaque utilisation du sort permet de débloquer deux moyens de fermeture différents. Autrement dit, si une porte est défendue par une serrure, une barre et un sort de *verrouillage* (ou par quatre verrous différents), il faudra deux sorts de *déblocage* pour l'ouvrir.

Décharge électrique
Évocation [électricité]
Niveau : Ens/Mag 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature ou objet touché
Durée : permanente jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le personnage effectue une attaque de contact au corps à corps pour infliger à son adversaire 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (maximum 5d6). Le mage bénéficie d'un bonus de +3 au jet d'attaque si son ennemi porte une armure métallique (ou majoritairement métallique).

Décret
Évocation [Loi, son]
Niveau : Loi 7, Prê 7
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 12 m
Zone d'effet : créatures situées dans une étendue de 12 m de rayon centrée sur le prêtre
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Les créatures d'alignement autre que loyal entendant le *décret* sont affectées en fonction du nombre de leurs DV :

DV	Effet
Égaux au niveau de lanceur de sorts	Assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts –1	*Lenteur*, assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts –5	Paralysie, *lenteur*, assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts –10	Mort, paralysie, *lenteur*, assourdissement

Tous ces effets sont cumulatifs et il n'est pas possible d'effectuer un jet de sauvegarde pour les annuler.
Assourdissement : la créature est assourdie pendant 1d4 rounds.
Lenteur : la créature est ralentie (voir *lenteur*) pendant 2d4 rounds.
Paralysie : la créature est paralysée et sans défense pendant 1d10 minutes.
Mort : la créature meurt sur-le-champ. S'il s'agit d'un mort-vivant, il est détruit.
Si le prêtre se trouve dans son plan d'origine, toutes les créatures extraplanaires d'alignement autre que loyal comprises dans la zone d'effet sont instantanément renvoyées dans leur plan d'origine. Une fois bannies de la sorte, elles ne peuvent pas revenir avant 1 jour. Cet effet se produit même si les entités n'entendent pas prononcer le *décret*. On peut effectuer un jet de Volonté (accompagné d'un malus de –4) pour résister à cet effet. Les créatures possédant davantage de DV que le prêtre ne sont pas affectées par *décret*.

Dédale
Invocation (téléportation)
Niveau : Ens/Mag 8
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : voir description
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Dédale crée un labyrinthe de force extradimensionnel et y envoie la cible. Chaque round, à son tour de jeu, elle peut effectuer un test d'Intelligence (DD 20) pour tenter de le fuir (action complexe). Si la créature ne cherche pas à s'enfuir, le labyrinthe disparaît au bout de 10 minutes, ce qui la renvoie d'où elle vient.
Une fois ressorti de sa prison, le sujet réapparaît à l'endroit où il se trouvait lorsqu'il est tombé sous l'emprise du sort. Si l'endroit en question est désormais occupé par un solide, la créature se matérialise juste à côté.
Les sorts et pouvoirs permettant de se déplacer instantanément au sein d'un même plan (tels que *téléportation* et *porte dimensionnelle*) ne permettent pas de sortir du *dédale*. Par contre, *changement de plan* permet d'échapper au labyrinthe, pour apparaître dans le plan déterminé lors de l'incantation. Les minotaures sont immunisés contre *dédale*.

Défense magique
Abjuration
Niveau : Ens/Mag 6
Composantes : V, G, M, F
Temps d'incantation : 30 minutes
Portée : n'importe où dans la zone défendue
Zone d'effet : jusqu'à 20 m²/niveau (F)
Durée : 2 heures/niveau (T)
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : voir description

Ce puissant sort sert principalement à défendre la place forte du personnage. Il défend jusqu'à 20 m² par niveau de lanceur de sorts. La zone protégée peut faire jusqu'à 6 mètres de haut et le mage la façonne à son gré. Il est possible d'affecter plusieurs étages en divisant la zone d'effet totale en plusieurs tranches. Le personnage doit se trouver dans le lieu à défendre au moment où il lance le sort, qui génère les effets magiques suivants :
Brouillard. Tous les couloirs s'emplissent d'un épais brouillard qui empêche d'y voir au-delà de 1,50 mètre (même avec la vision dans le noir). Tout adversaire se trouvant à 1,50 mètre ou moins bénéficie d'un camouflage (ce qui signifie que les attaques ont 20 % de chances de le rater). À plus grande distance, le camouflage est total (50 % de chances que l'attaque échoue et l'assaillant ne peut repérer sa cible à vue). Jet de sauvegarde : aucun. Résistance à la magie : non.
Verrous du mage. Toutes les portes de la zone défendue sont fermées par un *verrou du mage*. Jet de sauvegarde : aucun. Résistance à la magie : non.
Toiles d'araignées. Tous les escaliers s'emplissent de toiles d'araignées similaires à celles que génère le sort du même nom, si ce n'est qu'elles se reconstituent en 10 minutes si on les déchire ou si on les brûle tant que *défense magique* fait effet. Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (voir la description de *toile d'araignée*). Résistance à la magie : non.
Confusion. Chaque fois que plusieurs directions sont proposées aux intrus (embranchement, nouveau couloir, etc.), un effet magique mineur semblable à *confusion* prend effet : les intrus ont 50 % de chances de croire qu'ils vont dans la direction opposée à celle qu'ils empruntent en réalité. Cet effet est un enchantement mental. Jet de sauvegarde : aucun. Résistance à la magie : oui.
Portes cachées. Une porte par niveau de lanceur de sorts est défendue par une *image silencieuse* lui donnant l'aspect d'un pan de mur normal. Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction). Résistance à la magie : non.
Enfin, le personnage peut choisir l'un des cinq effets magiques suivants :
1. *Des* lumières dansantes *dans quatre couloirs.* Il est possible de concevoir un programme de déplacement relativement simple que les lumières reproduisent tant que dure *défense magique*. Jet de sauvegarde : aucun. Résistance à la magie : non.
2. *Deux* bouches magiques *à deux endroits différents.* Jet de sauvegarde : aucun. Résistance à la magie : non.
3. *Deux* nuages nauséabonds *à deux endroits différents.* Les vapeurs se forment là où le mage le décide. Elles se reconstituent en 10 minutes si on les disperse tant que *défense magique* dure. Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (voir la description de *nuage nauséabond*). Résistance à la magie : non.
4. *Une* bourrasque *dans une pièce ou un couloir.* Jet de sauvegarde : Vigueur, annule. Résistance à la magie : oui.
5. *Une* suggestion *à un endroit de 1,50 mètre de côté.* Toutes les créatures passant par la zone désignée entendent mentalement la *suggestion*. Jet de sauvegarde : Volonté, annule. Résistance à la magie : oui.
La zone protégée dégage une puissante aura magique de type abjuration. En cas de succès, un sort de *dissipation de la magie* prenant un effet bien précis pour cible le fait disparaître, sans pour autant affecter le reste du sort. À l'inverse, une *disjonction* réussie dissipe totalement *défense magique*.
Composantes matérielles : de l'encens que l'on fait brûler, une pincée de soufre, quelques gouttes d'huile aromatique, une ficelle nouée à plusieurs reprises et un peu de sang d'ombre des roches.

Focaliseur : un bâtonnet en argent.

Déguisement
Illusion (hallucination)
Niveau : Bard 1, Duperie 1, Ens/Mag 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le lanceur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau (T)

Le personnage se donne une apparence différente (ce qui inclut vêtements, armure, armes et équipement). Il peut ôter ou ajouter 30 centimètres à sa taille, avoir l'air plus gros ou plus mince. Par contre, il doit conserver le même type de corps. Par exemple, un lanceur de sorts humain pourra se faire passer pour un humain, un humanoïde ou quelque autre bipède de forme humaine. Pour le reste, les changements dépendent des souhaits du personnage. Il est possible d'ajouter ou de cacher une caractéristique physique mineure, comme un grain de beauté ou une moustache, ou de se faire passer entièrement pour quelqu'un d'autre.
Le sort ne confère pas les pouvoirs ou particularités de la forme choisie, pas plus qu'il n'altère les propriétés tactiles (toucher) et audibles (son) du personnage ou de son équipement. Ainsi, une hache d'armes ressemblant à une dague fera toujours autant de ravages.
Si le personnage use de ce sort pour se déguiser, il bénéficie d'un bonus de +10 au test de Déguisement.
Tout créature interagissant avec l'hallucination a droit à un jet de Volonté pour percer le voile de l'illusion. Par exemple, si une créature touche le personnage et réalise que la sensation qu'il en tire ne correspond pas à ce qu'elle voit, elle a droit à un tel jet.

Délivrance
Abjuration
Niveau : Ens/Mag 9
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui

Le sujet est automatiquement libéré de tous les sorts et effets restreignant ses capacités de mouvement, ce qui inclut *animation suspendue*, *dédale*, *emprisonnement*, *enchevêtrement*, *entrave*, l'étourdissement, l'immobilisation, *lenteur*, la paralysie, la pétrification, *sommeil* et *toile d'araignée*. Pour délivrer une victime de *dédale* ou *emprisonnement*, il faut connaître son nom et son passé, puis lancer le sort à l'endroit où elle a été enfermée ou bannie.

Délivrance de la paralysie
Invocation (guérison)
Niveau : Pal 2, Prê 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : proche (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : jusqu'à 4 créatures distantes de moins de 9 m les unes des autres
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet de rendre leur liberté de mouvement aux créatures affectées par un enchantement ou un pouvoir paralysant (ou similaire), tels que l'attaque d'une goule ou un sort de *lenteur*. Si le sort est lancé sur un seul individu, ce dernier est automatiquement délivré. Si les sujets sont au nombre de deux, ils ont chacun droit à un nouveau jet de sauvegarde contre l'effet qui les a paralysés, assorti d'un bonus de résistance de +4. Enfin, s'ils sont trois ou quatre, le nouveau jet de sauvegarde s'accompagne d'un bonus de résistance de +2 seulement.
Ce sort ne permet pas de retrouver la pleine valeur d'une caractéristique, quel que soit l'effet à cause duquel elle a été amoindrie.

Délivrance des malédictions
Abjuration
Niveau : Bard 3, Ens/Mag 4, Pal 3, Prê 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature ou objet touché
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Comme son nom l'indique, cette abjuration fait instantanément disparaître toutes les malédictions affligeant le sujet. Si on jette le sort sur un objet maudit (bouclier, arme, armure, etc.), la malédiction n'est pas vaincue, mais elle cesse de faire effet le temps que le personnage se débarrasse de l'objet. Certaines malédictions ne peuvent pas être contrées par ce sort (ou ne peuvent l'être que si le lanceur de sorts a atteint un niveau suffisant).
Délivrance des malédictions contre et dissipe *malédiction*.

Déplacement
Illusion (hallucination)
Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3
Composantes : V, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort reproduit le pouvoir naturel de la bête éclipsante, en ce sens qu'il donne l'impression que le sujet se trouve à 60 centimètres de l'endroit où il se tient réellement. Les attaques qui devraient donc normalement le toucher le ratent dans 50 % des cas, comme s'il bénéficiait d'un camouflage total (sauf que ses adversaires peuvent le frapper normalement). *Vision lucide* indique l'endroit où il se trouve vraiment.
Composante matérielle : un lambeau de cuir de bête éclipsante tanné et torsadé.

Désespoir foudroyant
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Bard 3, Ens/Mag 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 9 m
Zone d'effet : rayonnement en forme de cône

Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Un cône de désespoir inspire une grande tristesse aux sujets du sort. Toutes les créatures affectées subissent un malus de –2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de caractéristiques, tests de compétences et jets de dégâts des armes.
Désespoir foudroyant contre et dissipe *espoir*.
Composante matérielle : un flacon rempli de larmes.

Désintégration
Transmutation
Niveau : Destruction 7, Ens/Mag 6
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel (objet)
Résistance à la magie : oui

Un mince rayon vert émeraude jaillit du doigt tendu du personnage. Le jeteur de sorts doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. Toute créature touchée par le rayon subit 2d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 40d6). Les créatures dont le nombre de points de vie est réduit à 0 ou moins sont entièrement désintégrées, ne laissant derrière elles qu'une fine couche de poussière.
L'équipement d'une créature désintégrée n'est pas affecté.
Utilisé sur un objet, *désintégration* n'affecte au maximum qu'un cube de 3 mètres d'arête (et ne fait donc disparaître qu'une partie d'un objet ou d'une structure de plus grande taille). Le rayon désintègre également les objets constitués de force (*main interposée* ou *mur de force*), mais pas les effets magiques (comme *globe d'invulnérabilité renforcée* ou *zone d'antimagie*).
Une créature ou un objet réussissant son jet de Vigueur n'est que partiellement affecté. Il subit 5d6 points de dégâts. Si ces derniers réduisent le nombre de points de vie de la créature (ou les points de résistance de l'objet) à 0 ou moins, la cible est entièrement désintégrée.
Seule la première cible touchée par le rayon est affectée (il est donc impossible de désintégrer plusieurs créatures ou objets d'un seul coup).
Composantes matérielles profanes : un peu de magnétite et une pincée de poussière.

Destruction
Nécromancie [mort]
Niveau : Mort 7 Prê 7
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel
Résistance à la magie : oui

Ce sort abominable tue instantanément la cible et l'enveloppe d'un feu sacré (ou maudit) consumant son corps (mais ni son équipement ni ses possessions). Si la victime réussit son jet de Vigueur, elle perd tout de même

10d6 points de vie. Un individu annihilé par ce sort ne peut être ramené à la vie que par une *résurrection suprême*, ou un *souhait* énoncé avec le plus grand soin et suivi de *résurrection*, ou un *miracle*.
Focaliseur : un symbole sacré (ou maudit) bien spécifique, en argent et orné de symboles d'anathème (valeur 500 po).

Destruction de mort-vivant
Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 0
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Ce sort génère une onde d'énergie positive. Le personnage doit toucher le mort-vivant à l'aide d'une attaque de contact à distance. S'il y parvient, le mort-vivant subit 1d6 points de dégâts.

Détection de l'invisibilité
Divination
Niveau : Bard 3, Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau (T)

Le personnage voit normalement les objets et créatures invisibles, ainsi que ceux qui évoluent dans le plan Astral ou le plan Éthéré. De telles créatures prennent la forme de silhouettes translucides, ce qui permet au personnage de faire la différence entre les sujets visibles, invisibles et éthérés.
Le sort ne dévoile pas la méthode employée pour se rendre invisible. Il ne révèle pas non plus les illusions, pas plus qu'il ne permet de voir au travers des objets opaques. De la même manière, il n'aide pas à repérer les créatures cachées, camouflées ou difficiles à remarquer.
On peut user de *permanence* sur un sort de *détection de l'invisibilité*.
Composantes matérielles : une pincée de talc et un peu de poudre d'argent.

Détection de la faune ou de la flore
Divination
Niveau : Dru 1, Rôd 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Zone d'effet : émanation en forme de cône
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet de détecter un type de plante ou d'animal bien précis, pour peu qu'il se trouve dans un cône partant du personnage. Celui-ci doit penser au végétal ou à la créature qu'il cherche au moment de l'incantation.

Il peut par la suite en changer, à raison d'un par round. La quantité d'informations révélées dépend du temps qu'il passe à sonder une zone ou à se concentrer sur une plante ou un animal donné :
Premier round : présence ou absence du végétal ou de l'animal recherché dans la zone sondée.
Deuxième round : nombre d'animaux ou de plantes de ce type dans la zone sondée, ainsi que l'état de l'individu ou du spécimen le plus sain (voir ci-dessous).
Troisième round : état de tous les animaux ou végétaux recherchés dans la zone d'effet. Si l'un d'eux est situé hors du champ de vision du personnage, ce dernier sait dans quelle direction il se trouve, mais pas la distance qui l'en sépare.
État. Dans le cadre de ce sort, les divers états possibles d'une plante ou d'un animal sont les suivants :
Normal : pas de maladie, au moins 90 % de ses points de vie d'origine.
Correct : 30 % à 90 % de son total de points de vie.
Faible : moins de 30 % de ses points de vie d'origine, malade ou souffrant d'une blessure handicapante.
Rachitique : 0 point de vie ou moins, affecté par une maladie au stade terminal ou estropié.
Si l'état d'une créature entre dans plusieurs catégories, le sort indique automatiquement la plus préoccupante.
Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.
On doit décider si le type de plante ou d'animal recherché est présent dans les environs.

Détection de la Loi
Divination
Niveau : Prê 1

Ce sort est semblable à *détection du Mal*, si ce n'est qu'il détecte les créatures, prêtres, sorts et objets magiques d'alignement loyal. Un personnage chaotique est vulnérable à une aura loyale particulièrement prononcée.

Détection de la magie
Universel
Niveau : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0, Prê 0
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 18 m
Zone d'effet : émanation en forme de cône
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet de détecter les auras magiques. La quantité de renseignements obtenus dépend du temps que l'on passe à étudier le sujet ou la zone.
Premier round : présence ou absence d'auras magiques.
Deuxième round : nombre d'auras magiques et intensité de la plus puissante.
Troisième round : intensité et localisation précise de chaque aura. Si les objets ou créatures concernés se trouvent dans le champ de vision du personnage, celui-ci a la possibilité de tenter des tests d'Art de la magie pour déterminer l'école de magie assortie à chaque aura (un test par aura ; DD 15 + niveau du sort, ou 15 + moitié du niveau de lanceur de sorts pour un effet qui ne serait pas un sort).
Des auras magiques particulièrement puissantes et d'éventuelles émanations magiques locales peuvent masquer des auras plus discrètes.
Intensité de l'aura. La puissance d'une aura dépend du sort qui la génère ou du niveau de lanceur de sorts de l'individu qui a créé l'objet magique dont elle est issue. Si une aura entre dans deux catégories, détection de la magie indique systématiquement la plus puissante.

Détection de la magie

	Intensité de l'aura			
Sort ou objet	**Faible**	**Modérée**	**Puissante**	**Surpuissante**
Sort actif (niveau de sort)	3e ou moins	4e–6e	7e–9e	10e ou plus (niveau divin)
Objet magique (niveau de lanceur de sorts)	5 ou moins	6–11	12–20	21 ou plus (artefact)

Aura persistante. Une aura magique persiste une fois sa source dissipée (dans le cas d'un sort) ou anéantie (dans le cas d'un objet magique). Si *détection de la magie* est lancé et orienté dans cette direction, le sort indique une légère aura (à peine faible). Ensuite, tout dépend de la source.

Intensité de l'aura	Durée
Faible	1d6 rounds
Modérée	1d6 minutes
Puissante	1d6x10 minutes
Surpuissante	1d6 jours

Élémentaires et Extérieurs ne sont pas magiques en soi mais, s'ils ont été convoqués, le personnage détecte l'aura du sort qui les a appelés.
Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.
Il est possible d'user de *permanence* sur *détection de la magie*.

Détection de la scrutation
Divination
Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 12 m
Zone d'effet : émanation de 12 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts
Durée : 24 heures
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le personnage prend immédiatement conscience de toutes les tentatives faites pour l'observer à l'aide de sorts ou d'effets de Divination (scrutation). L'effet du sort émane de sa personne et se déplace avec lui. Le personnage voit tous les capteurs magiques se trouvant dans la zone d'effet.
Si la scrutation est tentée depuis l'intérieur de la zone couverte par le sort, le mage (ou le barde) sait automatiquement où se tient celui qui cherche à l'observer. Sinon, il doit effectuer un test de niveau de lanceur de sorts opposé contre l'espion (1d20 + niveau de lanceur de sorts). Si le personnage obtient au moins autant que celui qui l'épie, il voit ce dernier, tout en apprenant dans quelle direction et à quelle distance il se trouve.
Composantes matérielles : un fragment de miroir et un petit cornet acoustique en laiton.

Détection de pensées
Divination [mental]
Niveau : Bard 2, Connaissance 2, Ens/Mag 2,
Composantes : V, G, F/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 18 m
Zone d'effet : émanation en forme de cône
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : non

Ce sort permet de détecter les pensées superficielles des créatures présentes dans la zone d'effet. La quantité d'informations obtenues dépend du temps passé à examiner un sujet ou un secteur donné :
Premier round : présence ou absence de pensées (de créatures conscientes ayant au moins 1 en Intelligence).
Deuxième round : nombre d'esprits conscients et valeur d'Intelligence de chacun. Si l'Intelligence la plus élevée est de 26 au moins (et de 10 points plus haute que celle du personnage), le lanceur de sorts est étourdi pour 1 round et le sort prend fin. Ce sort ne permet pas de distinguer les créatures invisibles dont le personnage lit les pensées.
Troisième round : pensées superficielles de tous les esprits conscients se trouvant dans la zone sondée. Les créatures réussissant un jet de Volonté sont protégées contre le sort, et il faut jeter *détection de pensées* une seconde fois pour avoir une chance de capter ce qu'elles pensent. Les créatures d'intelligence animale (Int 1 ou 2) n'ont que des pensées simplistes, que le personnage peut lire sans difficulté.
Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.
Focaliseur profane : une pièce de cuivre.

Détection des collets et des fosses
Divination
Niveau : Dru 1, Rôd 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 18 m
Zone d'effet : émanation en forme de cône
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet de détecter les fosses, les poids en équilibre instable risquant de tomber sur quiconque passe dessous, les pièges tendus par les créatures sauvages (tels qu'une toile tissée par une araignée monstrueuse, etc.), mais aussi les pièges rudimentaires obtenus à partir de matériaux naturels (collets, pièges à projectiles, etc.). Il ne repère pas les pièges complexes (ceux qui permettent de défendre une porte, par exemple).
Il révèle par contre certains risques naturels en rapport avec le terrain : les sables mouvants (qu'il indique comme étant des collets), les trous dans le sol (fosses) et les blocs de rochers menaçant de tomber (poids en équilibre).
Cela étant, il n'indique pas les risques naturels non évidents de prime abord : une grotte risquant d'être inondée en cas de forte pluie, un mur pouvant s'écrouler à tout moment, une plante vénéneuse, etc. Il ne détecte pas les pièges magiques (sauf ceux qui fonctionnent à l'aide d'une fosse, d'un collet ou d'un poids en équilibre ; voir le sort *collet*), ni ceux qui sont d'origine mécanique ou qui ont été désamorcés.
La quantité d'informations révélées dépend du temps que l'on passe à étudier la zone :
Premier round : présence ou absence de pièges.
Deuxième round : nombre de pièges et leur localisation. S'ils se situent en dehors du champ de vision du personnage, celui-ci n'a conscience que de la direction dans laquelle ils se trouvent, pas de leur position exacte.
Chaque round supplémentaire : nature exacte et mode de déclenchement d'un piège bien spécifique, examiné par le druide ou le rôdeur.
Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Détection des morts-vivants

Divination
Niveau : Ens/Mag 1, Pal 1, Prê 1
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 18 m
Zone d'effet : émanation en forme de cône
Durée : concentration, jusqu'à 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le personnage lançant ce sort devient capable de détecter l'aura particulière des morts-vivants. La quantité d'informations qu'il obtient dépend du temps qu'il passe à examiner une zone ou une créature :
Premier round : présence ou absence d'auras de morts-vivants.
Deuxième round : nombre d'auras de morts-vivants dans la zone sondée et intensité de la plus puissante. Si le jeteur de sorts est d'alignement bon et si l'aura en question est surpuissante (voir ci-dessous) et correspond au moins à un nombre de DV égal au double du niveau du personnage, celui-ci est étourdi pour 1 round et le sort s'arrête aussitôt.
Troisième round : intensité et localisation de chaque aura. Si certaines auras se situent en dehors du champ de vision du personnage, celui-ci n'a conscience que de la direction dans laquelle elles se trouvent, pas de leur position exacte.
Intensité de l'aura. La puissance de l'aura est déterminée par le nombre de DV du mort-vivant qui la dégage :

DV du mort-vivant	Intensité de l'aura
1 ou moins	Faible
2–4	Modérée
5–10	Puissante
11 ou plus	Surpuissante

Aura persistante. Une aura de mort-vivant persiste une fois sa source anéantie. Si *détection des morts-vivants* est lancé et orienté dans cette direction, le sort indique une légère aura (à peine faible). Ensuite, tout dépend de la source.

Intensité de l'aura	Durée
Faible	1d6 rounds
Modérée	1d6 minutes
Puissante	1d6x10 minutes
Surpuissante	1d6 jours

Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.
Composante matérielle profane : un peu de terre prélevée sur une tombe.

Détection des passages secrets
Divination
Niveau : Bard 1, Connaissance 1, Ens/Mag 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 18 m
Zone d'effet : émanation en forme de cône
Durée : concentration, jusqu'à 1 mn/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet de détecter passages et compartiments secrets. Il ne révèle que ceux qui ont été spécialement conçus pour ne pas être remarqués et ne réagit donc pas à une trappe cachée sous une pile de caisses. La quantité d'informations obtenues dépend du temps passé à examiner la zone choisie :
Premier round : présence ou absence de passages secrets.
Deuxième round : le nombre de passages secrets et leur localisation. S'ils se situent en dehors du champ de vision du personnage, celui-ci n'a conscience que de la direction dans laquelle ils se trouvent, pas de leur position exacte.
Chaque round supplémentaire : mécanisme d'ouverture d'un passage secret bien spécifique, examiné par le lanceur de sorts.
Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Détection des pièges
Divination
Niveau : Prê 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau

Le prêtre acquiert une connaissance innée du mécanisme des pièges, ce qui lui permet d'utiliser la compétence Fouille pour les chercher, comme s'il était roublard. En outre, il bénéficie d'un bonus d'intuition égal à la moitié de son niveau de lanceur de sorts (+10 maximum) aux jets de Fouille visant à trouver les pièges.
Notez que *détection des pièges* ne confère pas la faculté de désamorcer les pièges ainsi découverts.

Détection du Bien
Divination
Niveau : Prê 1

Ce sort est semblable à *détection du Mal*, si ce n'est qu'il détecte les créatures, prêtres, paladins, sorts et objets magiques d'alignement bon. Un personnage mauvais est vulnérable à une aura bonne particulièrement prononcée. Les potions de soins, antidotes et autres objets bénéfiques ne sont pas d'alignement bon.

Détection du Chaos
Divination
Niveau : Prê 1

Ce sort est semblable à *détection du Mal*, si ce n'est qu'il détecte les créatures, prêtres, sorts et objets magiques d'alignement chaotique. Un personnage loyal est vulnérable à une aura chaotique particulièrement prononcée.

Détection du Mal
Divination
Niveau : Prê 1
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 18 m

Zone d'effet : émanation en forme de cône
Durée : concentration, jusqu'à 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet de déceler la présence du Mal. La quantité d'informations obtenues dépend du temps passé à examiner la zone ou le sujet choisi.
Premier round : présence ou absence d'auras maléfiques.
Deuxième round : nombre d'auras maléfiques (émanant de créatures, de sorts ou d'objets) dans la zone sondée et intensité de la plus puissante. Si le jeteur de sorts est d'alignement bon et si l'aura en question est surpuissante (voir ci-dessous) et correspond au moins à un nombre égal au double du niveau du personnage, celui-ci est étourdi pour 1 round et le sort s'arrête aussitôt.
Troisième round : intensité et localisation de chaque aura. Si certaines auras se situent en dehors du champ de vision du personnage, celui-ci n'a conscience que de la direction dans laquelle elles se trouvent, pas de leur position exacte.
Intensité de l'aura. La puissance de l'aura est déterminée par le type de créature (ou d'objet) et son nombre de DV, son niveau de lanceur de sorts (dans le cas où *détection du Mal* est lancé par un prêtre) ou le niveau de classe de son créateur (pour un objet). Si une aura entre dans plusieurs catégories, le sort indique automatiquement la plus puissante.
Par exemple, comme le montre la table, un extérieur maléfique de 12 DV présente une aura de Mal surpuissante. Un prêtre d'alignement bon qui lance ce sort doit alors être de niveau 6 au moins s'il ne souhaite pas être étourdi pendant 1 round lors du 2e round d'observation.
Aura persistante. Une aura maléfique persiste une fois sa source dissipée (dans le cas d'un sort) ou anéantie (dans le cas d'une créature ou d'un objet magique). Si *détection du Mal* est lancé et orienté dans cette direction, le sort indique une légère aura (à peine faible). Ensuite, tout dépend de la source.

Détection du Mal

	Intensité de l'aura			
Créature/objet	**Faible**	**Modérée**	**Puissante**	**Surpuissante**
Créature d'alignement mauvais* (DV)	10 ou moins	11–25	26–50	51 ou plus
Mort-vivant (DV)	2 ou moins	3–8	9–20	21 ou plus
Extérieur d'alignement mauvais (DV)	1 ou moins	2–4	5–10	11 ou plus
Prêtre d'un dieu du Mal** (niveaux de classe)	1	2–4	5–10	11 ou plus
Objet magique ou sort maléfique (niveau de lanceur de sorts)	2 ou moins	3–8	9–20	21 ou plus

* Sauf pour les morts-vivants et les extérieurs, qui disposent d'une ligne spécifique sur la table.
** Certains personnages qui ne sont pas des prêtres affichent parfois une aura de même intensité. La description de la classe précise ce fait le cas échéant.

Intensité de l'aura	**Durée de l'aura persistante**
Faible	1d6 rounds
Modérée	1d6 minutes
Puissante	1d6x10 minutes
Surpuissante	1d6 jours

N'oubliez pas qu'animaux, pièges, substances toxiques (poison, etc.) et autres menaces potentielles similaires ne sont pas intrinsèquement mauvais ; le sort ne les détecte donc pas.
Le personnage peut se tourner pour sonder une nouvelle zone chaque round. Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Détection du mensonge
Divination
Niveau : Pal 3, Prê 4
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : 1 créature/niveau, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres
Durée : concentration, jusqu'à 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : non

Chaque round, le personnage se concentre sur une créature se trouvant dans les limites de portée. Le sort lui permet de détecter si le sujet ment ou non, en décelant de subtiles modifications dans son aura lorsqu'il le fait. *Détection du mensonge* ne révèle pas la vérité ni les erreurs commises en toute bonne foi, et il arrive également que les semi-vérités lui échappent. Chaque round, le personnage peut se concentrer sur un sujet différent.

Détection du poison
Divination
Niveau : Dru 0, Ens/Mag 0, Pal 1, Prê 0, Rôd 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible ou zone d'effet : 1 créature, 1 objet ou 1 cube de 1,50 m d'arête
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet de savoir si un individu, un objet ou un lieu a été empoisonné ou est toxique. Le type de poison peut être déterminé à l'aide d'un test de Sagesse (DD 20). Un personnage maîtrisant la compétence Artisanat (alchimie) peut l'utiliser si son test de Sagesse échoue. Le tests d'Artisanat (alchimie) s'accompagne également d'un DD de 20. Il est également possible d'effectuer le test d'Artisanat (alchimie) avant celui de Sagesse.
Le sort fonctionne au travers des barrières, à condition qu'elles ne soient pas trop épaisses : il est bloqué par 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal, une mince feuille de plomb ou 90 centimètres de bois ou de terre.

Détection faussée
Illusion (hallucination)
Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature ou 1 objet ne dépassant pas 3 m de côté
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : non

Cette illusion permet d'abuser les sorts de Divination détectant les auras (*détection de la magie*, *détection du Mal*, *détection du mensonge*, etc.). Au moment de l'incantation, le personnage choisit un leurre (être vivant ou objet) se trouvant dans les limites de portée indiquée. Tant que dure *détection faussée*, tout sort de détection lancé sur le sujet fonctionne comme s'il avait été jeté sur le leurre (sauf si le lanceur de sorts réussit un jet de

Volonté, auquel cas le sort fonctionne normalement). Par exemple, un magicien se choisissant pour sujet et prenant un arbre tout proche pour leurre communiquera des informations totalement erronées sur sa personne : il n'est pas mauvais, ne ment pas, n'est pas magique, son alignement est neutre, etc. Ce sort n'affecte pas les autres sortes de divination (*augure*, *clairaudience/clairvoyance*, *détection de pensées*, etc.).

Discours captivant
Enchantement (charme) [langage, mental, son]
Niveau : Bard 2, Prê 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cibles : nombre illimité de créatures
Durée : jusqu'à 1 heure
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Pour peu que le personnage ait réussi à attirer l'attention d'un groupe de créatures, il peut utiliser ce sort pour les captiver. L'incantation l'oblige à chanter ou à discourir sans interruption pendant 1 round entier. Au terme de ce laps de temps, les individus affectés boivent ses paroles et ne voient plus que lui, à tel point qu'ils en oublient tout ce qui les entoure. On considère qu'ils se montrent amicaux envers le personnage tant que dure le sort. Les êtres dont la race ou la religion est opposée à celle du personnage bénéficient d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde.
Les créatures ayant au moins 4 DV ou 16 en Sagesse restent à tout moment conscientes de ce qui se passe autour d'elles. Elles se montrent juste indifférentes à l'égard du personnage et ont droit à un nouveau jet de sauvegarde chaque fois qu'elles assistent à une action à laquelle elles sont opposées.
L'enchantement dure tant que le personnage parle ou chante, sans toutefois dépasser un maximum de 1 heure. Les individus captivés restent sans réaction jusqu'au terme de cette durée et pendant 1d3 rounds supplémentaires, qu'ils passent à commenter le talent du jeteur de sorts ou le sujet qu'il a évoqué. Ceux qui pénètrent dans la zone d'effet en plein discours doivent réussir un jet de Volonté sous peine d'être eux aussi captivés. Le sort s'achève aussitôt si le personnage est déconcentré ou s'il fait autre chose que parler ou chanter (à noter que le délai de 1d3 rounds continue de s'appliquer dans ce cas de figure).
Si les créatures non captivées sont inamicales ou hostiles envers le personnage, elles peuvent tenter un test de Charisme commun pour perturber le discours (ou le récital) en huant le personnage. Ce test est effectué par l'individu ayant la valeur de Charisme la plus élevée, lequel bénéficie d'un bonus de +2 pour chacun de ses comparses ayant au préalable réussi un test de Charisme visant à l'aider (voir Coopération). Les quolibets mettent un terme au discours si le test de Charisme final est supérieur à celui du personnage. Les railleurs n'ont droit qu'à une seule tentative par utilisation du sort.
Si l'un des spectateurs captivés est attaqué (ou pris pour cible par un acte ouvertement hostile), le sort cesse immédiatement et le public devient inamical envers le personnage (à l'exception des créatures ayant au moins 4 DV ou 16 en Sagesse qui, elles, deviennent résolument hostiles).

Disjonction
Abjuration
Niveau : Ens/Mag 9, Magie 9
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : tous les effets et objets magiques dans un rayonnement de 12 m de rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : non

Tous les effets et objets magiques de la zone affectée (à l'exception de ceux du mage ou de ceux qu'il touche) subissent de plein fouet l'effet de la *disjonction*, ce qui signifie que les sorts et effets magiques sont réduits à l'état de particules élémentaires (ce qui met un terme à leur durée comme s'ils avaient été frappés par *dissipation de la magie*) et que les objets magiques permanents doivent réussir un jet de Volonté sous peine de devenir des objets ordinaires. Un objet appartenant à une créature n'a droit qu'à un seul jet de Volonté, soit le sien propre, soit celui de son possesseur (on prend systématiquement le meilleur).
Disjonction a également 1 % de chances par niveau de lanceur de sorts qui le lance de faire disparaître une *zone d'antimagie*. Si cette dernière survit, elle protège tous les objets se trouvant à l'intérieur.
Les artefacts aussi peuvent redouter cette puissante incantation, même s'ils n'ont que 1 % de chances par niveau de lanceur de sorts d'être affectés. Dans le cas où l'artefact est détruit, le responsable doit réussir un jet de Volonté (DD 25) sous peine de perdre à jamais toute faculté de lancer des sorts (si cela se produit, aucun sort de mortel, pas même *souhait* ou *miracle*, ne pourra lui rendre l'usage de la magie).
Note. Il est extrêmement dangereux de détruire un artefact. Il y a en effet 95 % de chances qu'un tel incident attire l'attention d'une entité particulièrement puissante liée à l'objet ou s'y intéressant de près.

Disque flottant
Évocation [force]
Niveau : Ens/Mag 1
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : disque de force de 90 cm de diamètre
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort génère un plan de force légèrement concave suivant le personnage et pouvant porter une charge non négligeable. Large de 90 centimètres, il s'enfonce de 2,5 centimètres en son centre et accepte jusqu'à 50 kilos par niveau de lanceur de sorts (il peut également transporter de l'eau ou un autre liquide, auquel cas sa capacité se limite à 8 litres quel que soit le niveau du mage). Il flotte à moins d'un mètre du niveau du sol et reste horizontal en toutes circonstances. Capable de se déplacer dans les limites de portée du sort, il suit le personnage en avançant à la même vitesse que lui. Si son créateur ne le dirige pas consciemment, le disque conserve un intervalle de 1,50 mètre entre eux. Il disparaît instantanément si le personnage s'éloigne au-delà des limites de portée (en se déplaçant trop rapidement ou en utilisant un sort tel que *téléportation*) ou si on essaye de le soulever à plus d'un mètre du sol. Quand il se volatilise, tout ce qu'il transportait tombe au sol.
Composante matérielle : une goutte de mercure.

Dissimulation d'objet
Abjuration
Niveau : Bard 1, Ens/Mag 2, Prê 3
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : 1 objet touché, dans la limite de 50 kg/niveau
Durée : 8 heures (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort entoure l'objet touché d'une enveloppe protectrice qui l'empêche d'être détecté par les *boules de cristal* et les différents sorts de scrutation. Toute tentative de ce type échoue automatiquement (si la divination vise un objet) ou manque de distinguer l'objet (si la divination vise un lieu, objet ou personne proche).
Composante matérielle profane : un bout de peau de caméléon.

Dissimulation suprême
Abjuration
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature ou objet touché, dont le volume ne doit pas dépasser 1 cube de 60 centimètres d'arête/niveau
Durée : 1 jour/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : non ou oui (objet)

Ce sort masque totalement la créature ou l'objet touché, qui ne peut plus être repéré par les sorts de Divination, ni par aucune forme de perception visuelle. *Dissimulation suprême* permet ainsi de cacher un passage secret, un coffre au trésor, etc. Le sujet ou l'objet peuvent néanmoins être détectés par des moyens tactiles ou à l'aide des objets magiques appropriés (une *robe de vision totale* ou une *gemme de vision*, par exemple). Les créatures affectées par le sort se retrouvent instantanément dans un état d'animation suspendue, dont ils ne sortent qu'au terme de la durée indiquée.
Note. Le jet de Volonté permet à un objet tenu ou magique d'échapper à l'effet du sort. Il n'y a pas de jet de sauvegarde pour remarquer la créature ou l'objet dissimulé, ni pour le repérer à l'aide d'un sort de Divination.
Composantes matérielles : un cil de basilic, de la gomme arabique et une goutte d'eau de chaux.

Dissipation de la magie
Abjuration
Niveau : Bard 3, Dru 4, Ens/Mag 3, Magie 3, Pal 3, Prê 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible ou zone d'effet : 1 jeteur de sorts, 1 créature ou 1 objet, ou bien rayonnement de 6 m de rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

La magie est puissante et ce qui permet de la contrer l'est tout autant. *Dissipation de la magie* permet de mettre un terme prématuré aux sorts lancés sur une créature ou un objet, d'annuler temporairement les pouvoirs d'un objet magique, de faire cesser un sort (ou du moins ses effets) au sein d'une zone donnée, ou encore de contrer le sort d'un autre jeteur de sorts. Un sort dissipé s'interrompt comme si sa durée normale arrivait à son terme. Certains sorts ne peuvent pas être contrés par *dissipation de la magie*, mais cette précision est systématiquement indiquée dans leur description. *Dissipation de la magie* peut également dissiper les pouvoirs surnaturels permanents de certaines créatures (sans pour autant ôter à ces dernières l'usage des pouvoirs en question). Enfin, il affecte aussi bien les effets magiques que les sorts proprement dits.
Note. Les effets des sorts dont la durée est instantanée ne peuvent pas être dissipés, pour la simple raison qu'ils ont déjà cessé d'agir avant que *dissipation de la magie* n'intervienne. Il est donc impossible d'utiliser ce sort pour réparer les dégâts causés par une *boule de feu* ou pour retransformer un camarade pétrifié (la magie responsable a dans les deux cas disparu, ne laissant derrière elle que des chairs calcinées ou une statue de pierre on ne peut plus ordinaire).

Dissipation de la magie peut servir de trois manières différentes : dissipation ciblée, dissipation de zone ou contresort.
Dissipation ciblée. Le sort prend directement pour cible une créature, un objet ou un autre sort. Le personnage doit effectuer un test de dissipation contre le sort (ou les sorts affectant la créature ou l'objet choisi). Il se joue de la façon suivante : 1d20, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10) contre un DD de 11 + le niveau de lanceur de sorts de l'effet.
Si le personnage prend pour cible un objet ou une créature qui n'est autre que l'effet d'un sort en activité (par exemple, un monstre appelé par *convocation de monstres*), il effectue également un test de dissipation pour mettre un terme au sort qui a fait apparaître l'objet ou la créature.
Si l'objet visé est magique, le test de dissipation s'effectue contre le niveau de lanceur de sorts de l'objet. En cas de succès, les propriétés magiques de l'objet sont réprimées pendant 1d4 rounds, après quoi elles retrouvent leur fonctionnement normal. Un objet réprimé de la sorte n'est plus magique jusqu'à la fin de la durée indiquée et les interfaces extradimensionnelles (comme les *sacs sans fond*) sont temporairement fermées. Cela étant, les propriétés de base de l'objet restent inchangées : une épée magique réprimée par *dissipation de la magie* est toujours une épée (et une épée de maître, de surcroît). Artefacts et dieux ne sont jamais affectés par un tel sort s'il est lancé par un mortel.
Le test de dissipation est toujours réussi s'il concerne un sort lancé par le personnage lui-même.
Dissipation de zone. Le sort prend potentiellement pour cible toutes les sources de magie dans un rayon de 9 mètres.
Dans le cas d'une créature affectée par un ou plusieurs sorts, le personnage commence par essayer de dissiper celui dont le niveau de lanceur de sorts est le plus élevé. Si le jet de dissipation est raté, on passe au sort suivant, et ainsi de suite. En cas de succès, le sort concerné cesse de faire effet, mais on ne jette pas le dé pour les sorts suivants (utilisé de cette manière, *dissipation de la magie* ne peut contrer qu'un seul sort par créature). Les objets magiques de la cible ne sont pas affectés.
Dans le cas d'un objet soumis à un ou plusieurs sorts (c'est-à-dire temporairement enchanté), on procède comme pour une créature. Les objets magiques ne sont pas affectés par les dissipations de zone.
On effectue également un test de dissipation contre tous les sorts de zone dont le point d'origine se trouve compris dans la zone d'effet de *dissipation de la magie*.
Dans le cas des sorts dont la zone d'effet empiète sur celle de dissipation de la magie, on effectue là aussi un test de dissipation, mais en cas de succès, le sort cesse uniquement de faire effet dans la zone de *dissipation de la magie* (il continue de fonctionner normalement dans le reste de sa zone d'effet).
Si un objet ou une créature obtenu par un sort en activité (par exemple un monstre invoqué par *convocation de monstres*) se trouve dans la zone affectée, on effectue un test de dissipation pour mettre un terme au sort, ce qui renvoie instantanément la créature ou l'objet d'où il vient (le cas échéant, on effectue également d'autres jets contre les sorts affectant l'objet ou la créature).
Si le personnage le désire, le test de dissipation est automatiquement réussi contre les sorts qu'il a lui-même lancés.
Contresort. Dissipation de la magie peut également être lancé comme contresort. Dans ce cas, le résultat n'est pas garanti (contrairement à ce qui se produit avec un contresort normal). Il faut réussir un test de dissipation pour annuler le sort adverse.

Dissipation suprême
Abjuration
Niveau : Bard 5, Dru 6, Ens/Mag 6, Prê 6

Ce sort est semblable à *dissipation de la magie*, si ce n'est que le bonus maximal pouvant être affecté au test de dissipation est égal à +20 (et non +10). De plus, *dissipation suprême* peut (sur un test de dissipation réussi) faire disparaître les effets auxquels *délivrance des malédictions* met normalement un terme, et ce même si *dissipation de la magie* ne peut rien contre eux.

Distorsion du bois

Transmutation
Niveau : Dru 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 objet en bois de taille P/niveau dans une zone de 6 m de rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort permet de tordre le bois de manière permanente. Il est également possible de tordre des planches, ce qui permet par exemple de déformer une porte (auquel cas il faudra réussir un test de Force pour l'ouvrir) ou de causer une petite voie d'eau dans la coque d'un bateau. Les armes à distance affectées par ce sort perdent toute précision et deviennent utilisables. On peut encore se servir des armes de corps à corps, mais avec un malus de –4 au jet d'attaque.
Il est possible de déformer un objet en bois de taille P ou inférieure (comme une roue de chariot ou une arbalète) par niveau de lanceur de sorts. Un objet de taille M (comme un aviron ou une lance) compte comme deux objets de taille P, un objet de taille G (comme une barque ou une massue de géant des collines) en vaut quatre, un objet de taille TG (comme une charrette ou la morgenstern d'un géant des nuages) en vaut huit, un objet de taille Gig (comme un navire à quille) en vaut seize et un objet de taille TG (comme un navire à voile) en vaut trente-deux.
On peut aussi utiliser ce sort pour redresser un ou plusieurs bouts de bois déformés par *distorsion du bois* ou tout autre moyen. Par contre, *réparation intégrale* ne peut pas rendre à nouveau utilisable un objet déformé par ce sort.
Il est possible de combiner plusieurs utilisations consécutives de *distorsion du bois* pour tordre (ou redresser) un objet qui est trop grand pour un seul sort. Par exemple, un druide de niveau 8 pourrait lancer *distorsion du bois* deux fois pour déformer un objet de taille Gig, ou quatre fois pour tordre un objet de taille C. En effet, tant que l'objet n'est pas totalement déformé, il ne souffre d'aucun tort.

Divination
Divination
Niveau : Connaissance 4, Prê 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : instantanée

Ce sort est une version plus puissante d'*augure* permettant d'obtenir un indice important en rapport avec une question ayant trait à un objectif, un événement ou une activité devant avoir lieu dans la semaine à venir. Le conseil peut prendre la forme d'une simple phrase, ou au contraire d'un poème ou présage difficile à décoder. Notez que si le groupe ne cherche pas immédiatement à tirer parti de l'information obtenue, il est possible que celle-ci devienne par la suite caduque (par exemple, le troll pourrait décider de s'en aller en emportant le trésor avec lui).
La chance d'obtenir une *divination* exacte se monte à 70 % + 1 % par niveau de lanceur de sorts du prêtre (90% maximum). En cas d'échec au jet, le prêtre sait instinctivement que son sort n'a pas fonctionné, sauf s'il se fait abuser par un sort lui communiquant des informations erronées.
Comme c'est le cas pour *augure*, de multiples *divinations* lancées par le même personnage sur le même sujet donnent systématiquement le même résultat (ni le jet de dés ni la réponse ne changent).
Composantes matérielles : de l'encens et une offrande appropriée à la religion du prêtre (coût total 25 po minimum).

Doigt de mort
Nécromancie [mort]
Niveau : Dru 8, Ens/Mag 7
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature vivante
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de tuer une créature vivante se trouvant dans les limites de portée. La cible a droit à un jet de Vigueur. Si elle le réussit, elle survit à l'attaque mais perd 3d6 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (+25 maximum). Il est possible que les dégâts occasionnés soient suffisants pour la tuer, même si elle réussit son jet de sauvegarde.

Domination
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Bard 4, Ens/Mag 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 humanoïde
Durée : 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Cet enchantement permet de contrôler les faits et gestes d'un humanoïde. Il établit automatiquement un lien télépathique entre le personnage et le sujet. Si tous deux peuvent se comprendre, le lanceur de sorts peut généralement dicter sa conduite à son serviteur (même si ce dernier ne peut obéir que dans les limites de ses possibilités). Si aucun langage commun n'est trouvé, le personnage doit se contenter de donner des instructions très limitées, telles que " Viens ici ", " Va là-bas ", " Combats " ou " Ne bouge pas. " Il sait ce que son serviteur éprouve, mais ne reçoit aucune information sensorielle directe en provenance de ce dernier.
Une fois l'ordre donné, la créature *dominée* s'y tient et ne se livre à aucune autre activité (à part dormir, manger, etc.). En raison de cette obsession, un test de Psychologie (DD 15) permet de déterminer que son comportement est influencé par un effet d'enchantement (voir la description de la compétence Psychologie).
Modifier ses instructions ou lui donner un nouvel ordre revient à rediriger le sort, aussi s'agit-il d'une action de mouvement.
En se concentrant pleinement sur le sort (action simple), le personnage reçoit toutes les informations sensorielles qu'interprète l'esprit du sujet (mais il ne peut pas davantage communiquer avec lui). Le personnage ne voit pas à proprement parler par les yeux de la cible, mais il a une bonne idée de ce qui se passe sur place (le sujet traverse une cour nauséabonde, il adresse la parole à un garde, ce dernier se montre méfiant, etc.).
Le sujet résiste activement au contrôle de son maître. Si on le force à accomplir une action contraire à sa nature, il a droit à un nouveau jet de sauvegarde accompagné d'un bonus de +2. Les instructions poussant le sujet à s'autodétruire ne sont jamais suivies. Une fois le contrôle établi, il s'exerce sans limite de portée, tant que maître et esclave demeurent dans le même plan. Le personnage n'a pas besoin de voir son serviteur pour diriger ses actions.
Si le personnage ne passe pas au moins 1 round par jour à se concentrer sur le sort, le sujet peut de nouveau effectuer le jet de sauvegarde susmentionné.

Protection contre le Mal et autres sorts similaires peuvent empêcher d'utiliser le lien télépathique ou de donner des ordres au sujet (lorsque c'est ce dernier qui est protégé), mais ils n'ont aucun effet contre la *domination* proprement dite (ils n'empêchent pas de l'établir et sont incapables de la dissiper).

Domination d'animal
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Dru 3, Faune 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 animal
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Cette incantation permet d'envoûter un animal et de l'obliger à obéir à des ordres simples tels que " Cours ", " Attaque " ou " Va chercher. " Les instructions suicidaires (y compris celles incitant l'animal à aller combattre une créature faisant au moins deux catégories de taille de plus que lui) sont ignorées.
Domination d'animal établit un lien mental entre le personnage et l'animal asservi. Ce dernier peut être dirigé télépathiquement tant qu'il reste dans les limites de portée du sort. Le druide (ou le prêtre) n'a pas besoin de le voir pour le contrôler. Il ne reçoit pas de sensation directe en provenance de l'animal, mais il sait ce que ce dernier ressent à tout moment. Comme son maître le dirige avec une intelligence humaine, l'animal peut être capable d'entreprendre des actions qui le dépasseraient complètement en temps normal (comme le fait de manipuler des objets à l'aide de ses pattes ou de sa gueule, par exemple). Le personnage n'a pas besoin de rester concentré pour contrôler l'animal, sauf s'il tente de lui faire accomplir quelque chose qui lui serait normalement impossible. Modifier ses instructions ou lui donner un nouvel ordre revient à rediriger le sort, aussi s'agit-il d'une action de mouvement.

Domination universelle
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Ens/Mag 9
Cible : 1 créature

Ce sort est semblable à *domination*, si ce n'est qu'il n'est pas limité par le type de la cible.

Don des langues
Divination
Niveau : Bard 2, Ens/Mag 3, Prê 4
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : non

Ce sort confère à la créature touchée la faculté de parler et de comprendre le langage de tous les êtres intelligents, qu'il s'agisse de langues raciales ou de dialectes régionaux. Le sujet ne peut bien évidemment parler qu'une seule langue à la fois, même s'il peut en comprendre plusieurs. Le sort ne lui permet pas de s'entretenir avec les créatures qui ne sont pas douées de parole. Il peut se faire comprendre partout où porte sa voix. *Don des langues* ne change en rien l'impression que les autres créatures peuvent avoir du personnage.

On peut user de *permanence* sur un sort de *don des langues*.
Composante matérielle profane : une petite pyramide à degrés en argile, qui se brise au moment où l'incantation est prononcée.

Double illusoire
Illusion (chimère, hallucination)
Niveau : Bard 5, Chance 6, Duperie 6, Ens/Mag 6
Composantes : G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible/effet : le jeteur de sorts/1 double illusoire
Durée : 1 round/niveau (T) et concentration + 3 rounds (voir description)
Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, dévoile (en cas d'interaction ; voir description)
Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître un double illusoire du personnage (comme grâce à *image accomplie*, une chimère), alors même que ce dernier devient invisible (comme grâce à *invisibilité suprême*, qui est une hallucination). Le lanceur de sorts peut alors agir comme il l'entend, tandis que son sosie s'éloigne. Le double apparaît dans les limites de portée du sort mais, par la suite, il se déplace sur concentration du personnage, celle-ci débutant au cours du round suivant l'incantation. La chimère peut apparaître exactement à l'endroit où se trouve le personnage, afin que personne ne réalise la substitution. Cela fait, l'original et le sosie n'ont plus qu'à s'écarter l'un de l'autre. Le double avance à la même vitesse que son modèle. Il s'exprime et bouge normalement, et communique même des sensations tactiles et olfactives en rapport avec sa forme. Il ne peut ni combattre ni lancer de sorts, mais rien ne l'empêche de faire semblant.
Le double illusoire reste aussi longtemps que dure la concentration du personnage, puis 3 rounds par la suite. Une fois la concentration terminée, le double poursuit ses activités (dévalant un couloir, par exemple) jusqu'au terme du sort. Quel que soit le temps de concentration, l'*invisibilité suprême* dure 1 round par niveau.

Éclair
Évocation [électricité]
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 36 m
Zone d'effet : ligne de 36 m de long
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Au terme de l'incantation, le mage libère une violente décharge électrique infligeant 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 10d6) à toutes les créatures se trouvant sur son passage. L'éclair prend naissance au bout de la main tendue du personnage.
Il met le feu aux combustibles et endommage les objets. Il peut faire fondre les métaux ayant un point de fusion suffisamment bas, comme l'or, le plomb, le cuivre, l'argent ou le bronze. Si les dégâts causés à une barrière se dressant devant l'éclair sont suffisants pour la faire voler en éclats, le sort continue sa route si sa portée le lui permet. Sinon, il est arrêté par l'obstacle, comme tout autre sort.
Composantes matérielles : un morceau de fourrure et un bâtonnet en verre, ambre ou cristal.

Éclair multiple
Évocation [électricité]

Niveau : Air 6, Ens/Mag 6
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Cibles : 1 cible principale + 1 cible secondaire/niveau (dans un rayon de 9 m autour de la principale)
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Ce sort génère une violente décharge d'électricité partant de la main tendue du personnage. Mais contrairement à un *éclair* normal, *éclair multiple* se divise dès qu'il frappe sa première cible.
Cette dernière subit 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6). Après ce premier impact, l'éclair se divise de manière à pouvoir atteindre autant de cibles secondaires que son créateur a de niveaux (20 maximum). Les éclairs résultants sont moins destructeurs que le premier et n'infligent que la moitié de ses dés de dégâts (en arrondissant à l'entier inférieur). Par exemple, un magicien de niveau 19 génère un éclair principal (19d6 points de dégâts) et jusqu'à dix-neuf éclairs secondaires (qui infligent la moitié des points de dégâts de l'éclair principal), à condition qu'il trouve suffisamment de cibles potentielles dans un rayon de 9 mètres autour de la première. Toutes les créatures touchées ont droit à un jet de Réflexes réduisant de moitié les dégâts subis. Le personnage choisit les cibles comme il l'entend, à condition que toutes se trouvent suffisamment près de la première, et aucune créature ne peut être touchée par plus d'un éclair. Il est possible de ne pas affecter toutes les cibles potentielles possibles (de façon à épargner ses alliés se trouvant dans la zone dangereuse, par exemple).
Focaliseur : un morceau de fourrure et un bâtonnet en verre, ambre ou cristal, auxquels on ajoute une broche en argent par niveau du jeteur de sorts.

Écran
Illusion (hallucination)
Niveau : Duperie 7, Ens/Mag 8
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : 1 cube de 9 m d'arête/niveau (F)
Durée : 24 heures
Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, dévoile (en cas d'interaction) (voir description)
Résistance à la magie : non

Ce sort combine plusieurs éléments pour constituer une protection très efficace contre la scrutation et l'observation directe. Au moment de l'incantation, le personnage décide ce qui pourra être observé (ou non) à l'intérieur de la zone d'effet. L'illusion doit être définie sans trop entrer dans le détail. Un ensorceleur pourrait ainsi décider que le sort le représentera jouant aux échecs avec un ami, mais il ne pourrait pas demander que les joueurs illusoires interrompent leur partie et la reprennent après une petite collation. *Écran* permet par exemple de faire croire qu'un carrefour reste désert alors qu'une armée le traverse. Le personnage peut spécifier que personne ne doit être vu (ce qui inclut les civils de passage), que seules ses troupes doivent rester invisibles ou que quiconque observe le carrefour voit un soldat sur cinq. Une fois les conditions définies, il devient impossible de les modifier.
Quiconque tente d'observer la zone d'effet à l'aide de scrutation magique voit automatiquement la scène voulue par le lanceur de sorts, sans jet de sauvegarde. L'illusion visuelle s'accompagne de sons convaincants. Ainsi, un groupe d'individus se tenant dans un pré pourrait être caché par un *écran* donnant l'impression que les environs sont déserts et résonnent du chant des oiseaux.
Une créature observant directement la zone affectée peut avoir droit à un jet de sauvegarde (comme avec toutes les illusions) si elle a des raisons de croire que ce qu'elle a devant les yeux n'est pas réel. Il y a ainsi de bonnes

chances que les témoins se doutent de quelque chose si l'armée évoquée plus haut disparaît avant le carrefour et réapparaît dès qu'il est franchi. Le fait de pénétrer dans la zone d'effet ne garantit pas que l'on aura droit à un jet de sauvegarde si les individus masqués par *écran* prennent garde à ne pas entrer en contact avec les créatures affectées par l'illusion.

Effacement
Transmutation
Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 parchemin ou 2 pages
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : non

Ce sort permet d'effacer les écrits, soit sur un parchemin magique, soit sur deux pages de papier, vélin ou autre matière similaire. Il fait disparaître les *runes explosives*, *glyphes de garde*, *sceaux du serpent* et autres *signatures magiques*, mais pas les *symboles* ou les *textes illusoires*. Les écrits non magiques sont automatiquement effacés si le lanceur de sorts est le seul à les tenir en main au moment de l'incantation (si quelqu'un d'autre les tient également, les chances de succès sont de 90 %).
Les textes magiques doivent eux aussi être touchés, et le personnage ne les efface que s'il obtient 15 ou plus sur un jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de lanceur de sorts). Un résultat de 1 ou de 2 est toujours un échec, quel que soit le niveau du personnage. Si ce dernier ne parvient pas à effacer des *runes explosives*, un *glyphe de garde* ou un *sceau du serpent*, il les active accidentellement et en subit les effets.

Effroi
Nécromancie [mental, terreur]
Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cibles : 1 créature vivante/3 niveaux, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres
Durée : 1 round/niveau ou 1 round (voir description de *frayeur*)
Jet de sauvegarde : Volonté, partiel
Résistance à la magie : oui

Ce sort est semblable à *frayeur*, si ce n'est qu'il affecte toutes les créatures de moins de 6 DV se trouvant dans la zone d'effet.
Composante matérielle : fragment d'os de mort-vivant (squelette, zombi, goule, blême ou momie).

Éloignement du bois
Transmutation
Niveau : Dru 6, Flore 6
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 18 m
Zone d'effet : ligne de 18 m de long émanant du jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

De puissantes vagues d'énergie jaillissent dans la direction choisie par le personnage, qui écartent jusqu'en limite de portée tous les objets en bois compris dans la zone d'effet. Les objets fermement fixés faisant plus de 7,5 centimètres de diamètre ne sont pas affectés, mais ceux qui ne sont pas attachés, si, même s'ils sont plus imposants (tonneaux, tours de siège, etc.). Les objets attachés de plus petite taille volent en morceaux et les nombreux éclats sont repoussés par le sort. Ils s'éloignent du personnage à la vitesse de 12 mètres par round. Des objets tels que les boucliers en bois, les flèches et les manches d'armes en bois (haches, armes d'hast, etc.) sont eux aussi repoussés, entraînant leurs possesseurs avec eux. Une créature tirée par un objet peut le lâcher sans difficulté, sauf s'il s'agit d'un bouclier ; dans ce cas, s'en débarrasser lui prend une action de mouvement. Si une lance est plantée dans le sol (comme pour recevoir une charge) afin de contrer l'effet du sort, sa hampe se brise. Même les objets magiques en bois sont repoussés. *Zone d'antimagie* bloque l'effet d'*éloignement du bois*. Les vagues d'énergie continuent de balayer la zone définie tout le temps que dure le sort. Le personnage peut agir comme bon lui semble, et même se déplacer, sans qu'*éloignement du bois* cesse de fonctionner pour autant.

Éloignement du métal et de la pierre
Abjuration [terre]
Niveau : Dru 8
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 18 m
Zone d'effet : ligne de 18 m de long émanant du jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Tout comme *éloignement du bois*, ce sort génère de puissantes vagues d'énergie balayant la zone définie par le druide. Tous les objets en métal ou en pierre sont repoussés jusqu'en limite de la zone d'effet. Les objets fixés faisant plus de 7,5 centimètres de diamètre ne sont pas affectés, pas plus que ceux qui pèsent plus de 250 kilos. Tous les autres sont automatiquement repoussés (ce qui comprend, entre autres, objets animés en pierre ou en métal, petits rochers et guerriers en armure métallique). Les objets attachés dont le diamètre est trop faible plient ou cassent (dans ce cas, les fragments sont repoussés par les vagues d'énergie). Les objets affectés par le sort s'éloignent du druide à la vitesse de 12 mètres par round.
Des objets tels que les armures métalliques, les épées et autres sont repoussés, entraînant leur porteur avec eux. Même les objets magiques en pierre ou en métal ne sont pas immunisés contre cet enchantement. *Zone d'antimagie* bloque l'effet d'*éloignement du métal et de la pierre*.
Les vagues d'énergie continuent de balayer la zone définie tout le temps que dure le sort. Le personnage peut agir comme bon lui semble, et même se déplacer, sans qu'*éloignement du métal et de la pierre* cesse de fonctionner pour autant.

Empire végétal
Transmutation
Niveau : Dru 4, Flore 4, Rôd 3
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : jusqu'à 2 DV/niveau de créatures végétales, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres
Durée : 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de contrôler les plantes dans une certaine mesure. Les plantes affectées comprennent le lanceur de sorts et le considèrent de la manière la plus favorable qui soit (leur attitude est amicale). Elles ne l'attaqueront donc pas pendant toute la durée du sort. Le personnage peut tenter de donner des instructions à une plante, mais il lui faut remporter un test de Charisme opposé pour la convaincre de faire quelque chose qui lui déplaît (une seule chance). Une plante ainsi contrôlée n'obéit jamais à un ordre suicidaire ou nuisible pour autrui, mais il est possible de contourner cette restriction (voir le sort *charme-personne*). Le personnage peut affecter un nombre de dés de vie dont le total n'excède pas deux fois son niveau.

Empoisonnement
Nécromancie
Niveau : Dru 3, Prê 4
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature vivante touchée
Durée : instantanée (voir description)
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Ce sort fait appel au pouvoir des entités venimeuses. Il permet au personnage d'empoisonner sa cible en réussissant une attaque de contact au corps à corps. Les dégâts instantanés représentent un affaiblissement temporaire de 1d10 points de Constitution, auxquels s'ajoutent 1d10 nouveaux points 1 minute plus tard. Chaque poussée du poison peut être contrée par un jet de Vigueur réussi (soit deux en tout, contre un DD égal à 10 + la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage + son modificateur de Sagesse).

Emprisonnement
Abjuration
Niveau : Ens/Mag 9
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

La cible touchée par le mage au terme de l'incantation se retrouve emprisonnée, en état d'animation suspendue (comme celui que génère le sort du même nom), dans une petite sphère située au centre de la terre. Elle y reste jusqu'à ce que quelqu'un lance *délivrance* à l'endroit où elle a été emprisonnée. Des recherches effectuées à l'aide d'une *boule de cristal* ou d'un sort de *localisation d'objet* ne révèlent pas qu'une créature est détenue de la sorte, mais *localisation suprême* le peut. Un *souhait* ou un *miracle* ne libère pas un individu emprisonné, mais ces deux sorts indiquent où il se trouve. Si le personnage connaît le nom de sa victime et certains détails de sa vie, la cible subit un malus de –4 au jet de sauvegarde.

Enchevêtrement
Transmutation
Niveau : Dru 1, Flore 1, Rôd 1
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Zone d'effet : toute la végétation sur une étendue de 12 m de rayon

Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel (voir description)
Résistance à la magie : non

Herbe, plantes, buissons et arbres se déforment pour s'entortiller autour des créatures qui se trouvent dans la zone d'effet ou qui y pénètrent. Si elle réussit un test de Force ou d'Évasion (DD 20), la créature peut se libérer et évoluer à la moitié de sa vitesse de déplacement en utilisant une action complexe. Une créature réussissant son jet de Réflexes n'est pas immobilisée par la végétation, mais sa vitesse de déplacement est tout de même réduite de moitié tant qu'elle se trouve dans la zone affectée. Chaque round, les plantes tentent d'immobiliser toutes les créatures qui leur ont échappé (nouveau jet de Réflexes nécessaire).
Note. Il est possible de modifier légèrement l'effet du sort en fonction de la végétation locale.

Endurance aux énergies destructives
Abjuration
Niveau : Dru 1, Ens/Mag 1, Pal 1, Prê 1, Rôd 1, Soleil 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 24 heures
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Une créature protégée par *endurance aux énergies destructives* ne risque rien dans un environnement chaud ou froid. Elle peut donc évoluer par des températures allant de –10° à +60° sans devoir effectuer le moindre jet de Vigueur. Son équipement est également protégé.
Endurance aux énergies destructives n'est d'aucune utilité contre les dégâts de feu et de froid. Il ne protège pas davantage des dangers liés à l'environnement, comme la fumée, le manque d'air, etc.

Endurance de l'ours
Transmutation
Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2, Prê 2, Rôd 2
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : 1 créature touchée
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui

La créature affectée bénéficie d'une meilleure vigueur. Le sort confère donc au sujet un bonus d'altération de +4 en Constitution, qui déteint sur ses points de vie, ses jets de Vigueur, ses tests de Constitution, etc.
Les points de vie ainsi gagnés ne sont pas temporaires. Ils disparaissent une fois la valeur de Constitution revenue à la normale et ne sont pas perdus les premiers, comme c'est le cas pour les points de vie temporaires.

Endurance de l'ours de groupe
Transmutation
Niveau : Dru 6, Ens/Mag 6, Prê 6
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : 1 créature/niveau, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Ce sort est semblable à *endurance de l'ours*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

Énergie négative
Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : rayon d'énergie négative
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Une décharge d'énergie noire et crépitante jaillit du doigt tendu du mage pour aller frapper la cible choisie. Elle a pour effet d'étouffer l'énergie vitale de la créature affectée. Le lanceur de sorts doit réussir une attaque de contact à distance. En cas de succès, son adversaire acquiert 1d4 niveaux négatifs.
Si la cible a au moins autant de niveaux d'énergie négative que de DV, elle meurt. Chaque niveau négatif lui inflige un malus de –1 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde, tests de caractéristique et tests de compétence, mais aussi au niveau (pour ce qui est de déterminer la durée, la puissance et le DD de ses sorts et/ou pouvoirs spéciaux). De plus, un lanceur de sorts perd un sort préparé (ou emplacement de sort) de son plus haut niveau. Les niveaux négatifs sont cumulatifs.
Dans le cas où le sujet survit, il récupère les niveaux perdus au bout d'un nombre d'heures égal au niveau du lanceur de sorts (15 heures maximum). Généralement, les niveaux négatifs risquent de faire disparaître un ou plusieurs des niveaux normaux de la victime, mais ceux que génère ce sort ne subsistent pas assez longtemps pour qu'un tel risque soit à craindre.
Si le rayon touche un mort-vivant, il lui confère 1d4x5 points de vie temporaires pour 1 heure.

Ennemi subconscient
Illusion (fantasme) [mental, terreur]
Niveau : Ens/Mag 9
Cibles : nombre indéfini de créatures, distantes de 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *assassin imaginaire*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures à la fois. Les victimes sont les seules à voir les monstres qui les attaquent, même si le personnage les distingue sous la forme de vagues spectres d'ombre.
Toute créature réussissant son jet de Vigueur subit tout de même 3d6 points de dégâts et se retrouve étourdie pendant 1 round. Dans le même temps, elle subit également un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Force.

Entrave
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Ens/Mag 8
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature vivante
Durée : voir description (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Entrave crée une forme d'emprisonnement magique retenant la créature choisie. La cible n'a droit à un jet de sauvegarde que si son nombre de dés de vie est au moins égal à la moitié du niveau de lanceur de sorts du personnage.

Ce dernier peut se faire aider par un à six assistants. Pour chaque assistant jetant *suggestion*, le niveau de lanceur de sorts virtuel du mage augmente de 1. De même, pour chaque assistant jetant *domination*, *domination d'animal* ou *domination universelle*, le niveau de lanceur de sorts virtuel du personnage augmente du tiers du niveau de l'assistant concerné (à condition que le sort lancé puisse affecter la créature à entraver). Comme les sorts des assistants servent uniquement à augmenter le niveau de lanceur de sorts de celui qui lance *entrave*, ils ne s'accompagnent pas de jet de sauvegarde ni de test de résistance à la magie. C'est le niveau de jeteur de sorts final du mage (après les éventuels rajouts) qui détermine si la cible a droit à un jet de sauvegarde et combien de temps durera le sort.

Quelle que soit la version choisie, le personnage peut à tout moment mettre un terme à l'*entrave* qu'il a créée, et il est possible de spécifier des conditions mettant un terme immédiat au sort. Celles-ci peuvent être aussi simples ou complexes que le personnage le souhaite (mais il doit en obtenir la permission). Les conditions peuvent être basées sur le nom, l'identité ou l'alignement d'une créature donnée. Sinon, elles doivent prendre en compte des faits ou qualités observables. Des concepts tels que le niveau, la classe, les DV ou les points de vie ne conviennent pas. Par exemple, une entité *entravée* pourra être relâchée à l'approche d'une créature d'alignement loyal bon, mais pas d'un paladin. Une fois le sort lancé, les éventuelles conditions de libération ne peuvent plus être modifiées. Dans le cas où la créature a droit à un jet de sauvegarde, le fait de spécifier une condition de libération augmente le DD du sort de +2.

Dans les trois premières versions (celles dont la durée est limitée), il est possible de jeter plusieurs fois *entrave* pour rallonger l'incarcération (les durées s'additionnent). Dans ce cas, la victime a droit à un jet de Volonté au terme de la durée du premier sort (même si son nombre de dés de vie, trop faible par rapport au niveau de lanceur de sorts du mage, ne lui autorisait pas de jet de sauvegarde au moment où elle a été affectée par l'enchantement). Si elle le réussit, elle se libère d'un seul coup de toutes les *entraves* qui la retenaient.

Le sort se présente sous six formes différentes. Le mage choisit celle qui lui convient au moment de l'incantation.

Enchaînement. La créature est ligotée par des chaînes qui génèrent un puissant effet d'*aversion* affectant quiconque s'approche (le mage excepté). La durée est égale à 1 an par niveau de lanceur de sorts. La victime ne peut pas quitter l'endroit où elle a été capturée.

Sommeil. La créature est plongée dans un sommeil proche du coma durant 1 an par niveau de lanceur de sorts. Elle ne vieillit pas et n'a besoin, ni de manger, ni de boire. Cette forme d'*entrave* est légèrement plus difficile à lancer que la précédente ; il est donc plus aisé d'y résister. Le DD du sort est réduit de 1 point.

Sommeil enchaîné. Cette option combine les deux précédentes mais dure nettement moins longtemps (1 mois par niveau de lanceur de sorts). Le DD est réduit de 2 points.

Prison. La cible est transportée dans un lieu clos (un labyrinthe, par exemple) dont elle ne peut pas sortir de quelque façon que ce soit. Le sort est permanent. Le DD est réduit de 3 points.

Désincarnation. Le corps de la créature perd toute substance et passe en état gazeux, à l'exception de sa tête. La victime se retrouve enfermée dans un récipient en verre (opaque ou transparent). Consciente du monde qui l'entoure, elle peut s'exprimer librement, mais est par contre incapable de se battre, de s'enfuir ou de faire appel à ses pouvoirs, quels qu'ils soient. L'*entrave* est permanente. L'entité désincarnée ne vieillit pas. Elle n'a nul besoin de boire ou de manger. Le DD est réduit de 4 points.

Incarcération lilliputienne. La victime rapetisse jusqu'à ne plus faire que deux ou trois centimètres et se retrouve emprisonnée dans une pierre précieuse ou un objet similaire. L'*entrave* est permanente. L'entité désincarnée ne vieillit pas. Elle n'a nul besoin de boire ou de manger. Le DD est réduit de 4 points.

Dissipation de la magie n'a aucun effet sur une *entrave*, mais une *zone d'antimagie* ou une *disjonction* l'affecte normalement. Une créature extraplanaire entravée ne peut pas être renvoyée dans son plan d'origine via *renvoi*, *bannissement* ou quelque effet similaire.

Composantes : les composantes d'*entrave* varient en fonction de la version choisie, mais elles incluent nécessairement une lecture scandée et continue du parchemin (ou des pages de livre de sorts) sur lequel la formule magique est écrite, des gestes bien précis et des ingrédients ou matériaux appropriés à la forme

d'*entrave* choisie. Ces derniers incluent de minuscules chaînettes travaillées dans un métal spécifique (l'argent pour les lycanthropes, etc.), des herbes soporifiques extrêmement rares (pour les *entraves* plongeant la victime dans le sommeil), une cloche du plus pur cristal, etc.
En plus des ingrédients correspondant aux divers types d'*entraves* (qui valent un total de 500 po), le sort requiert plusieurs opales (d'une valeur totale de 500 po par DV de la cible) et une représentation sous forme de statuette ou de dessin sur le vélin le plus fin de l'entité à capturer.

Épée de force
Évocation [force]
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : 1 épée
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de faire apparaître une manifestation de force scintillante ayant la forme d'une épée. Le personnage peut s'en servir pour frapper toutes les créatures comprises dans les limites de portée, en commençant dès le round où il lance le sort. L'épée attaque la cible désignée une fois par round. Son bonus d'attaque est égal au niveau de lanceur de sorts du personnage, plus son bonus d'Int (pour un magicien) ou son bonus de Cha (dans le cas d'un ensorceleur), et auquel on ajoute un bonus d'altération de +3. La nature de l'épée lui permet de toucher les créatures éthérées ou intangibles. Elle inflige 4d6+3 points de dégâts et possède une zone de critique possible de 19–20/x2.
L'épée attaque toujours dans le même sens que le personnage. Elle ne peut jamais prendre un adversaire en tenaille ou permettre à un compagnon du mage de mener une telle manœuvre à bien. Si elle sort des limites de portée indiquées ou du champ de vision de son créateur (ou si ce dernier cesse de la diriger), elle revient se placer au côté du mage et flotte sur place en attendant de servir à nouveau.
À partir du deuxième round, une action simple suffit pour désigner une nouvelle cible. Sinon, l'épée continue de frapper son adversaire du moment. Les attaques physiques ne lui font rien, mais elle peut être détruite par des sorts tels que *dissipation de la magie* et *désintégration*, ainsi que par une *sphère d'annihilation* ou un *sceptre d'oblitération*. Sa CA est égale à 13 (10, bonus de taille de +0 pour un objet de taille M, bonus de parade de +3)
Dans le cas où la cible bénéficie d'une certaine résistance à la magie, on la joue quand l'*épée de force* la touche la première fois. Si le jet de résistance à la magie est réussi, l'épée disparaît aussitôt sans infliger de dégâts. Sinon, elle affecte normalement la créature tant que dure le sort.
Focaliseur : une minuscule épée en platine munie d'une poignée et d'un pommeau en cuivre et zinc. Sa fabrication coûte 250 po.

Épée sainte
Évocation
Niveau : Pal 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Effet : arme de corps à corps touchée
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Grâce à ce sort, le paladin peut canaliser la puissance de son dieu dans son épée ou toute autre arme de corps à corps de son choix. Celle-ci devient alors une *arme sainte +5* (bonus d'altération de +5 aux jets d'attaque et de dégâts, 2d6 points de dégâts supplémentaires contre les adversaires d'alignement mauvais). De plus, elle émet un *cercle magique contre le Mal* (semblable au sort du même nom). Si le *cercle magique* disparaît pour une raison quelconque, l'arme en crée un autre dès le prochain tour de jeu du paladin (il s'agit d'une action libre). Le sort s'interrompt de lui-même 1 round après que l'arme a quitté la main du personnage. Il est impossible d'avoir plus d'une *épée sainte* à la fois.
Si ce sort est lancé sur une arme magique, sa puissance prend le pas sur l'enchantement de l'arme, dont le bonus d'altération normal et les éventuels pouvoirs cessent de fonctionner tant que le sort fait effet. *Épée sainte* n'est pas cumulative avec *bénédiction d'arme* ou tout autre sort pouvant modifier l'arme enchantée de quelque façon que ce soit.
Ce sort ne fonctionne pas sur les artefacts.
Note. Le bonus au jet d'attaque d'une arme de maître n'est pas cumulatif avec un bonus d'altération au jet d'attaque.

Espoir
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Bard 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cibles : 1 créature vivante/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort offre un grand espoir aux sujets. Les créatures affectées bénéficient d'un bonus de moral de +2 aux jets de sauvegarde, jets d'attaque, tests de caractéristique, tests de compétence et jets de dégâts infligés à l'aide d'une arme.
Espoir contre et dissipe *désespoir foudroyant*.

Esprit impénétrable
Abjuration
Niveau : Ens/Mag 8, Protection 8
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : 24 heures
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire d'*esprit impénétrable* est protégé contre tous les sorts, effets et objets magiques détectant, influençant ou lisant émotions et pensées. Il est immunisé contre les sorts et effets mentaux, ainsi que contre les divinations permettant de recueillir des renseignements à son sujet. *Esprit impénétrable* contre même *souhait*, *miracle* ou *souhait limité*, pour peu que ces sorts soient utilisés de manière à affecter l'esprit du personnage ou à obtenir des informations sur lui. Si le sort de scrutation affecte une zone et non un individu donné (comme c'est le cas pour *œil du mage*), il fonctionne normalement mais ne détecte pas le personnage protégé. Les tentatives de scrutation prenant directement le sujet pour cible échouent purement et simplement.

État gazeux

Transmutation
Niveau : Air 3, Bard 3, Ens/Mag 3
Composantes : G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature tangible et consentante touchée
Durée : 2 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le sujet et tout son équipement perdent toute substance et deviennent translucides. Son armure (y compris son armure naturelle) ne le protège plus, mais il conserve quand même ses bonus de taille, de Dextérité, de parade et d'armure de force (que lui confèrent des sorts tels qu'*armure de mage*). Le bénéficiaire gagne une réduction des dégâts de (10/magie) et devient immunisé contre le poison et les coups critiques. Par contre, il est incapable d'attaquer ou de lancer des sorts à composantes verbales, gestuelles ou matérielles (ce qui inclut les focaliseurs, divins ou profanes). (Notez qu'il peut utiliser la magie s'il a préparé des sorts à l'aide des dons de métamagie Dispense de composantes matérielles, Incantation silencieuse et Incantation statique.) Le sujet en *état gazeux* perd tous ses pouvoirs surnaturels. S'il avait un sort de contact prêt à être lancé, l'énergie de ce dernier se dissipe sans le moindre effet au moment de la transformation.
La créature gazeuse est incapable de courir, mais elle sait voler (vitesse de déplacement 3 mètres, manœuvrabilité parfaite). Elle peut passer par le moindre trou ou la plus petite fissure, emmenant avec elle tout ce qu'elle transporte. Elle est emportée par le vent et ne peut pas entrer dans l'eau ou tout autre liquide. Elle ne peut manipuler ou activer des objets, ce qui inclut ceux qu'elle porte sous *état gazeux*. Les objets qui sont perpétuellement actifs le restent, mais il est possible que leurs effets soient neutralisés (comme ceux qui confèrent un bonus d 'armure ou d'armure naturelle).
Composantes matérielles profanes : un morceau de gaze et une volute de fumée.

Éveil
Transmutation
Niveau : Dru 5
Composantes : V, G, FD, PX
Temps d'incantation : 24 heures
Portée : contact
Cible : animal ou arbre touché
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de rendre conscient un arbre ou un animal. Pour que l'éveil se confirme, le druide doit réussir un jet de Volonté (DD 10 + le nombre de DV de l'animal ou le nombre de DV que l'arbre aura une fois animé).
L'animal ou l'arbre nouvellement conscient se montre amical avec le personnage. Ce dernier n'a pas de lien particulier avec une créature qu'il rend intelligente, même si celle-ci a de bonnes raisons de l'aider pour peu qu'il lui explique de quoi il a besoin.
Un arbre conscient a les caractéristiques d'un objet animé, sauf pour ce qui est de son Intelligence, de sa Sagesse et de son Charisme (chacune ayant une valeur de 3d6). Les plantes animées ont le pouvoir de bouger leurs branches, racines et autres lianes. Leurs sens sont comparables à ceux des humains.
Un animal conscient acquiert 3d6 en Intelligence. Il gagne également 2 DV et 1d3 points de Charisme. Son type devient créature magique. Un animal ainsi éveille ne saurait faire office de compagnon animal, de familier ou de destrier.
Un animal ou un arbre conscient parle au moins une langue (connue du druide), plus une autre (également connue du druide) par point de bonus d'Intelligence (le cas échéant).

Coût en points d'expérience : 250 PX.

Exécution
Nécromancie [mort]
Niveau : Mort 5, Prê 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature vivante touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel
Résistance à la magie : oui

Le prêtre a le pouvoir de tuer la créature de son choix. Il lui faut réussir une attaque de contact au corps à corps, puis la cible a droit à un jet de Vigueur. Si elle le rate, elle meurt aussitôt. Dans le cas contraire, elle survit mais perd tout de même 3d6 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts du prêtre (ce qui peut suffire pour la tuer).

Exigence
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Ens/Mag 8
Jet de sauvegarde : Volonté, partiel
Résistance à la magie : oui

Ce sort est semblable à *communication à distance*, si ce n'est qu'il s'accompagne d'une *suggestion* (voir le sort du même nom) que le sujet fait de son mieux pour accomplir. Un jet de Volonté réussi de la part de la cible annule la *suggestion*, mais pas le contact proprement dit. L'*exigence* est comprise même si l'Intelligence du sujet est extrêmement limitée (Int 1). Si elle est impossible à réaliser compte tenu de la situation, le sujet saisit bien ce qu'on lui demande mais la *suggestion* échoue automatiquement.
Le message transmis doit faire un maximum de 30 mots, *suggestion* y compris. La créature peut transmettre une courte réponse, à condition de le faire sans attendre.
Composantes matérielles : un petit bout de fil de cuivre et un cheveu (ou morceau d'ongle, goutte de sang, lambeau de chair, etc.) du sujet.

Explosion de lumière
Évocation [lumière]
Niveau : Dru 8, Ens/Mag 8, Soleil 8
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Zone d'effet : rayonnement de 24 m de rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel (voir description)
Résistance à la magie : oui

Explosion de lumière faire apparaître un globe de chaleur éblouissant et silencieux à l'endroit désigné par le personnage. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet sont aveuglées et subissent 6d6 points de dégâts (un jet de Réflexes réussi leur permet de conserver la vue et de ne subir que des dégâts réduits de moitié). Les dégâts infligés par ce sort sont doublés pour les créatures qui craignent particulièrement la lumière du soleil.
Les morts-vivants touchés par explosion de lumière subissent 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 25d6), total réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi. De plus, les morts-vivants

affectés par la lumière du jour (par exemple les vampires) sont automatiquement détruits s'ils ratent leur jet de sauvegarde.
Les rayons ultraviolets générés par le sort sont nocifs pour les vases, limons, moisissures, thallophytes et créatures apparentées. Tous ces monstres sont affectés comme les morts-vivants.
Explosion de lumière dissipe les sorts d'obscurité du 8e niveau ou moins actifs dans sa zone d'effet.
Composantes matérielles profanes : une aventurine (également appelée pierre de soleil) et une flamme.

Extinction des feux
Transmutation
Niveau : Dru 3
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet ou cible : 1 cube de 6 m d'arête/niveau (F) ou 1 objet magique lié au feu
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : non ou oui (objet)

Extinction des feux sert souvent à étouffer les incendies de forêt et autres sinistres du même genre. Il éteint automatiquement tous les feux d'origine naturelle dans la zone d'effet. Il dissipe également les sorts de feu, à condition de réussir un test de dissipation contre chaque sort : 1d20, +1 par niveau de lanceur de sorts (maximum +15), contre un DD de 11 + niveau de lanceur de sorts qui a jeté le sort de feu.
Les créatures élémentaires de feu prises dans la zone d'effet subissent 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 15d6, pas de jet de sauvegarde).
Il est également possible de lancer ce sort sur un objet magique générant ou contrôlant le feu, comme une *baguette de boules de feu* ou une *épée de feu intense*. Dans ce cas, l'objet perd tous ses pouvoirs liés aux flammes (pendant 1d4 heures) s'il rate un jet de Volonté (les artefacts sont immunisés contre cette utilisation d'*extinction des feux*).

Fabrication
Transmutation
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : voir description
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : jusqu'à 0,3 m³/niveau (voir description)
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet de convertir une matière première en produit fini. Le personnage peut par exemple fabriquer un pont de bois à partir d'un bosquet d'arbres, une corde à partir de chanvre, des vêtements s'il dispose de laine brute, etc. Il est impossible de créer ou de transformer des êtres vivants ou des objets magiques à l'aide de ce sort. La qualité du produit fini dépend de celle de la matière première utilisée. Si le mage travaille un minerai, il n'affecte que 30 dm³ par niveau, soit dix fois moins qu'avec une autre matière.
Il faut réussir un jet d'Artisanat approprié pour créer des objets exigeant une grande maîtrise (bijou, épée, verre, cristal, etc.).
Le temps d'incantation est de 1 round par tranche de 0,3 m³ de matière à transformer (ou de 30 dm3 dans le cas d'un minerai).
Composante matérielle : la matière première utilisée, qui coûte autant que les matériaux bruts requis pour manufacturer l'objet.

Façonnage de la pierre
Transmutation [terre]
Niveau : Dru 3, Ens/Mag 5, Prê 3, Terre 3
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : pierre ou objet en pierre touché, dans la limite de 0,3 m³ + 30 dm³/niveau
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet d'altérer une masse rocheuse existante pour lui donner la forme choisie par le personnage. Il est ainsi possible de créer une arme en pierre, une trappe, ou encore une idole aux contours grossiers. *Façonnage de la pierre* permet également d'ouvrir une issue là où il n'y en a pas, en taillant une porte à même la pierre, ou encore de bloquer une porte existante en modifiant ses dimensions (si elle est en pierre) ou en déformant son chambranle. Le personnage peut créer des objets (coffres, etc.), mais ceux-ci restent nécessairement grossiers ; il est impossible de les fignoler. Si l'objet est doté de pièces plus ou moins mobiles, il y a 30 % de chances pour qu'il ne fonctionne pas.
Composante matérielle profane : une argile très meuble, que le personnage doit travailler jusqu'à lui donner la forme voulue. Cela fait, il prononce l'incantation en touchant la pierre qu'il souhaite affecter avec l'objet ainsi créé.

Façonnage du bois
Transmutation
Niveau : Dru 2
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : morceau de bois touché, dans la limite de 0,3 m³ + 30 dm³/niveau
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort permet de travailler le bois pour lui donner la forme voulue par le druide. Il est ainsi possible de créer une arme en bois, une trappe, ou encore une idole aux contours grossiers. *Façonnage du bois* permet également d'ouvrir une issue là où il n'y en a pas, en taillant une porte à même le bois, ou encore de bloquer une porte existante en modifiant ses dimensions. Le personnage peut créer des objets (coffres, etc.), mais ceux-ci restent nécessairement grossiers ; il est impossible de les fignoler. Si l'objet est doté de pièces plus ou moins mobiles, il y a 30 % de chances pour qu'il ne fonctionne pas.

Fatigue
Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 0
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Le contact du mage est chargé d'énergie négative, ce qui a pour effet de fatiguer la cible. Pour toucher celle-ci, il doit effectuer une attaque de contact. Ensuite, le sujet reste fatigué pour toute la durée du sort.
Ce sort n'a aucun effet sur une créature déjà fatiguée. Contrairement à la fatigue normale, l'effet prend fin avec le sort.
Composante matérielle : une goutte de sueur.

Faux-semblant
Illusion (hallucination)
Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : 1 créature/2 niveaux, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les uns des autres
Durée : 12 heures (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule ou Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie : oui ou non (voir description)

Ce sort est semblable à *déguisement*, si ce n'est qu'il permet également de modifier l'aspect de plusieurs autres personnes. Les individus affectés retrouvent leur apparence normale en mourant.
Si ce sort est lancé sur des créatures non consentantes, celles-ci ont moyen de s'y soustraire en réussissant un jet de Volonté. Le cas échéant, leur résistance à la magie les protège également.

Faveur divine
Évocation
Niveau : Pal 1, Prê 1
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute

Le personnage fait appel à la force et la sagesse de son dieu, ce qui lui confère un bonus de chance de +1 aux jets d'attaque et de dégâts par tranche de trois niveaux de lanceur de sorts (+1 minimum, jusqu'à un maximum de +6). Ce bonus ne s'applique pas aux dégâts occasionnés par les sorts que lance le personnage.

Festin des héros
Invocation (création)
Niveau : Bard 6, Prê 6
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : festin nourrissant 1 créature/niveau
Durée : 1 heure + 12 heures (voir description)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le prêtre crée un grand festin, avec table, chaises, vaisselle, et de quoi boire et manger pour tous les convives. Le repas dure 1 heure entière et ses effets bénéfiques ne se font sentir qu'une fois qu'il est terminé. Tous ceux qui prennent part au banquet en tirent les avantages suivants : toutes leurs maladies, écœurements et nausées disparaissent ; ils sont immunisés contre le poison pendant 12 heures ; et ils gagnent 1d8 points de vie

temporaires +1 pour deux niveaux de lanceur de sorts (+10 maximum) pour peu qu'ils boivent le nectar accompagnant le repas. La nourriture ingérée confère également un bonus de moral de +1 aux jets d'attaque et de Volonté pendant 12 heures. Durant le même laps de temps, les convives sont immunisés contre la terreur.
Si le festin est interrompu pour une raison quelconque, le sort est gâché et tous ses effets sont perdus.

Feuille morte
Transmutation
Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action libre
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : un objet ou créature de taille M ou inférieure/niveau, aucun ne devant se trouver à moins de 6 m d'un autre
Durée : jusqu'à l'atterrissage ou 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif) ou Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Les créatures ou objets affectés voient leur chute fortement ralentie (même s'ils tombent plus rapidement que la *feuille morte* donnant son nom à cet enchantement). Leur vitesse de chute se stabilise à 18 mètres par round (ce qui correspond à l'accélération acquise en tombant de quelques dizaines de centimètres) et ils ne subissent pas le moindre dégât à l'atterrissage si le sort continue de faire effet. Notez toutefois que s'ils ne sont pas arrivés au sol au terme de la durée indiquée, ils recommencent à tomber normalement, mais seulement à partir de l'endroit où *feuille morte* cesse de faire effet.
Ce sort affecte une ou plusieurs créatures (ou objets) de taille M ou inférieure (ce qui inclut leur équipement, à concurrence de leur charge maximale), ou l'équivalent en créatures de plus grande taille. Une créature (ou objet) de taille G vaut deux créatures (ou objets) de taille M, une créature de taille TG en vaut deux de taille G, etc.
Le personnage peut lancer ce sort quasi instantanément, ce qui lui permet de sauver sa vie s'il tombe soudainement. Il s'agit d'une action libre, au même titre qu'une incantation rapide. Jeter *feuille morte* interdit d'ailleurs de lancer d'autres incantations rapides au cours du même round. Le personnage peut le lancer même s'il ne s'agit pas de son tour de jeu.
Ce sort n'a aucun effet sur les projectiles, à moins qu'ils n'aient une hauteur de chute importante. Lancé sur un rocher que l'on aurait laissé tomber depuis les remparts d'un château, le projectile voit ses dégâts réduits de moitié pour ce qui est de sa masse, et sa hauteur de chute ne lui confère aucun bonus.
Feuille morte ne fonctionne que sur les objets ou créatures en chute libre. Il est sans effet sur un coup d'épée, une charge adverse ou une créature volante.

Flamme éternelle
Évocation [lumière]
Niveau : Ens/Mag 2, Prê 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : objet touché
Effet : flamme illusoire magique
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Une flamme aussi brillante que celle d'une torche apparaît sur un objet touché par le personnage. Bien qu'ayant l'air d'une flamme normale, elle ne dégage pas la moindre chaleur et ne brûle pas d'oxygène. Elle peut être couverte ou cachée, mais pas étouffée ou éteinte.

Les sorts de lumière contrent et dissipent les sorts d'obscurité de niveau inférieur ou égal.
Composante matérielle : une pincée de poussière de rubis (50 po) dont on saupoudre l'objet devant porter la flamme au moment de l'incantation.

Flammes
Évocation [feu]
Niveau : Dru 1, Feu 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 0 m
Effet : flammes dans la paume du personnage
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Des flammes apparaissent dans la main du personnage. Elles ne brûlent ni le druide (ou prêtre) ni son équipement.
En plus d'offrir de la lumière, le personnage peut les projeter ou s'en servir pour brûler ses ennemis au contact. Le personnage peut donc brûler ses adversaires en réussissant une attaque de contact au corps à corps. Dans ce cas, chacun de ses coups inflige 1d6 points de dégâts de feu, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5). Il peut également projeter les flammes jusqu'à 36 mètres de distance. Il doit alors effectuer une attaque de contact à distance (sans aucun malus de distance). Les dégâts sont les mêmes que pour une attaque au corps à corps. Dès que les flammes ont été jetées, d'autres apparaissent à leur place dans la paume du personnage. Chaque attaque ainsi réalisée réduit la durée restante de 1 minute. Une fois celle-ci réduite à 0 minute, le sort prend fin après la dernière attaque.
Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Fléau d'insectes
Invocation (convocation) [voir texte]
Niveau : Dru 5, Prê 5
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 round
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Effet : une nuée de criquets tous les 3 niveaux, chacune devant être adjacente à une autre au moins
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le personnage convoque des nuées de criquets (une tous les trois niveaux, pour un maximum de six au niveau 18). Elles doivent être convoquées de manière à ce que chacune soit adjacente à une autre au moins (elles doivent donc occuper des espaces ininterrompus). Il est possible de les convoquer de sorte qu'elles partagent l'espace occupé par une autre créature. Chacune attaque les créatures occupant sa zone. Une fois convoquées, elles sont stationnaires et ne poursuivent pas les créatures qui prennent la fuite.

Flèche acide
Invocation (création) [acide]
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Effet : 1 flèche d'acide

Durée : 1 round + 1 round/3 niveaux
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Au terme de l'incantation, une flèche magique entièrement constituée d'acide jaillit de la main tendue du personnage. Celui-ci doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. La flèche inflige 2d4 points de dégâts d'acide. Les créatures proches de la cible ne risquent pas d'être éclaboussées. À moins qu'il ne soit neutralisé, l'acide continue de ronger les chairs de la victime pour 1 round tous les trois niveaux du mage (jusqu'à un maximum de 6 rounds supplémentaires au niveau 18). Les dégâts se montent à 2d4 points par round.
Composantes matérielles : de la poudre de feuille de rhubarbe et l'estomac d'une vipère.
Focaliseur : un dard.

Flèches enflammées
Invocation [feu]
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles ou effet : cinquante projectiles se trouvant en contact au moment de l'incantation
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet de transformer des munitions (flèches, carreaux d'arbalète, shuriken et billes de fronde) en projectiles embrasés. Chacun inflige donc 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires aux cibles touchées. Un tel projectile met facilement le feu aux objets et structures inflammables, mais pas à une créature.
Composantes matérielles : une goutte d'huile végétale et un fragment de silex.

Flétrissement végétal
Nécromancie
Niveau : Dru 4, Ens/Mag 5
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Effet : voir description
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Ce sort flétrit une plante, quelle que soit sa taille. S'il est lancé sur une créature végétale, celle-ci subit 1d6 points de dégâts par niveau (15d6 maximum) mais peut tenter d'effectuer un jet de Vigueur pour réduire les dégâts de moitié. Les simples plantes (arbres, arbustes, etc.) ne bénéficient pas du jet de sauvegarde. Elles s'étiolent et meurent sur-le-champ.
Le sort n'a aucun effet sur le sol et la flore environnante.

Flétrissure
Nécromancie
Niveau : Eau 8, Ens/Mag 8
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)

Cibles : plusieurs créatures vivantes distantes de moins de 18 m les unes des autres
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Ce sort provoque l'évaporation instantanée de toute l'eau corporelle des créatures vivantes se trouvant dans la zone d'effet (une sphère de 18 mètres de diamètre), ce qui leur inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6). *Flétrissure* est particulièrement redoutable pour les élémentaires de l'Eau et les créatures végétales, qui subissent 1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d8).
Composante matérielle : un peu d'éponge.

Flou
Illusion (chimère)
Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

La silhouette du sujet devient vague et imprécise, ce qui lui confère un camouflage (20 % de chances que les attaques le ratent).
Détection de l'invisibilité ne contre pas *flou*, mais *vision lucide*, si.
Les créatures qui ne voient pas le sujet ignorent les effets du sort (mais combattre un adversaire que l'on ne distingue pas s'accompagne de sérieux désavantages).

Force de taureau
Transmutation
Niveau : Bard 2, Dru 2, Ens/Mag 2, Force 2, Pal 2, Prê 2
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet devient plus fort. Le sort lui confère un bonus d'altération de +4 points en Force, influant normalement sur ses jets d'attaque et de dégâts, ainsi que sur tous les autres usages que l'on peut faire du modificateur de Force.
Composantes matérielles profanes : quelques poils de taureau ou un peu de ses déjections.

Force de taureau de groupe
Transmutation
Niveau : Dru 6, Ens/Mag 6, Prê 6
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : 1 créature/niveau, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Ce sort est semblable à *force de taureau*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

Force du colosse
Transmutation
Niveau : Force 5, Prê 5
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau (T)

Au terme de l'incantation, le prêtre voit sa taille doubler. Dans le même temps, son poids est multiplié par huit. Cette croissance augmente sa catégorie de taille d'un cran. Il bénéficie d'un bonus de taille de +8 en Force, d'un bonus de taille de +4 en Constitution et d'un bonus d'altération de +4 à l'armure naturelle. Il gagne une réduction des dégâts de (5/Mal) s'il canalise normalement l'énergie positive ou de (5/Bien) s'il canalise habituellement l'énergie négative. Au niveau 12, cette réduction des dégâts passe à (10/Mal) ou (10/Bien), puis à (15/Mal) ou (15/Bien) au niveau 15. Le modificateur de taille applicable à la CA et aux attaques dépend de la nouvelle catégorie de taille (si la taille originelle était minuscule, très petite, petite, moyenne ou grande, ce modificateur décroît de 1 point ; autrement, reportez-vous à Modificateurs de taille).
Reportez-vous à la Table : taille des créatures et échelle pour déterminer le nouvel espace occupé et l'allonge du personnage. Ce sort ne modifie pas la vitesse de déplacement du sujet.
Si la place requise est insuffisante, la créature atteint la taille possible maximale et peut effectuer un test de Force (en tenant compte de la nouvelle valeur) pour briser toute entrave. En cas d'échec, elle est bloquée mais n'est pas blessée. Le sort ne permet donc pas de broyer une créature en la faisant grandir.
Tout ce que porte la créature affectée grandit proportionnellement. Les armes de corps à corps et les projectiles affectés infligent davantage de dégâts. Les autres propriétés magiques ne sont pas affectées par ce sort. Si le sujet lâche l'un de ses objets agrandis (ce qui inclut projectiles et armes de jet), celui-ci recouvre instantanément sa taille normale. Cela veut dire que les armes de jet infligent des dégâts normaux et que les projectiles infligent des dégâts basés sur la taille de l'arme qui les a lancés.
Les effets magiques augmentant la taille du sujet ne sont pas cumulatifs, ce qui signifie (entre autres choses) qu'il n'est pas possible de jeter une seconde *force du colosse* sur un sujet qui en profite déjà.

Forme d'arbre
Transmutation
Niveau : Dru 2, Rôd 3
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 heure/niveau (T)

Grâce à ce sort, le personnage peut prendre la forme d'un petit arbre vivant, d'un buisson, ou encore d'un tronc d'arbre mort doté de quelques branches. Même en l'inspectant de près, il est impossible de déceler que ce qui ressemble à un arbre est en réalité une créature camouflée par magie. Tout montre que le personnage est bien un arbre (ou un buisson), même si *détection de la magie* révèle une légère aura de transmutation. Le druide (ou le rôdeur) est conscient de tout ce qui l'entoure. Ses sens, points de vie et jets de sauvegarde restent les mêmes que sous sa forme d'origine. Il bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +10 à la CA, mais sa valeur de Dextérité effective tombe à 0. Sa vitesse de déplacement est de 0 mètre. Il est immunisé contre les coups critiques. Ses vêtements et tout ce qu'il tient ou porte se transforme avec lui.
Si le personnage décide de mettre prématurément un terme à *forme d'arbre*, il lui en coûte seulement une action libre (au lieu d'une action simple).

Forme éthérée
Transmutation
Niveau : Ens/Mag 7, Prê 7
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau (T)

Ce sort permet au personnage de passer dans le plan Éthéré avec tout son équipement. Le plan Éthéré et le plan Matériel se chevauchent, ce qui signifie qu'il peut à tout moment passer de l'un à l'autre. Quand le sort s'achève, le personnage se matérialise de nouveau dans le plan Matériel.
Une créature sous forme éthérée est invisible, intangible et capable de se déplacer dans toutes les directions (même vers le haut ou le bas, mais sa vitesse de déplacement est alors réduite de moitié). Elle peut traverser les solides et les êtres vivants se trouvant dans le plan Matériel. Elle voit et entend tout ce qui se passe dans le plan Matériel (à 18 mètres à la ronde seulement), mais tout lui apparaît gris et dénué de substance. Les effets de force (tels que les sorts *projectile magique* et *mur de force*) et les abjurations l'affectent normalement, car leur effet passe du plan Matériel au plan Éthéré (mais l'inverse n'est pas vrai). Les créatures éthérées sont incapables d'attaquer les êtres de chair, et les sorts que le personnage lance dans le plan Éthéré ne peuvent affecter que les entités qui s'y trouvent. Certaines créatures matérielles disposent d'attaques affectant le plan Éthéré (par exemple le basilic et son regard pétrifiant). Quand le personnage évolue dans ce plan, considérez que les créatures qui s'y trouvent également sont tangibles pour lui et qu'elles peuvent l'attaquer normalement.
Une créature éthérée se matérialisant dans un solide (par exemple un mur) en est violemment expulsée en direction du plus proche volume dégagé capable de l'accueillir. Elle perd 1d6 points de vie par tranche de 1,50 mètre parcourue de la sorte.

Fou rire
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Bard 1, Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature (voir description)
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Cet enchantement déclenche un fou rire chez la cible, qui se met à rire si fort qu'elle en tombe par terre en se tenant les côtes. Elle ne peut rien faire d'autre pendant la durée indiquée (mais elle n'est pas sans défense), après quoi elle est libre d'agir normalement.
Les créatures ayant 2 ou moins en Intelligence ne sont pas affectées. Celles qui sont d'un type différent de celui du lanceur de sorts (par exemple un dragon pris pour cible par un mage humain) bénéficient d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde, car l'humour ne passe pas bien d'un type de créature à un autre.
Composante matérielle : de minuscules tartes à la crème jetées à la figure de la cible et une longue plume agitée en récitant l'incantation.

Fracassement
Évocation [son]
Niveau : Bard 2, Chaos 2, Destruction 2, Ens/Mag 2, Prê 2
Composantes : V, G, M/FD

Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet ou cible : étendue de 1,50 m de rayon ; ou 1 objet ou 1 créature cristalline
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet) ; Volonté annule (objet) ou Vigueur, ½ dégâts (voir description)
Résistance à la magie : oui (objet)

Fracassement génère un son à la fréquence spécialement étudiée pour faire éclater les objets fragiles et non magiques. On peut également s'en servir pour affecter un objet solide ou une créature cristalline.
Si on l'utilise comme un sort de zone, cette évocation détruit tous les objets non magiques en verre, cristal, terre cuite ou porcelaine (flasques, bouteilles, jarres, fenêtres, miroirs, etc.). Tous ceux qui se trouvent à 1,50 mètre ou moins du point d'origine du sort volent en éclats, sauf s'ils pèsent plus de 500 grammes par niveau du personnage.
Il est également possible de prendre pour cible un objet unique, auquel cas celui-ci est affecté quelle que soit sa composition (à condition qu'il ne pèse pas plus de 5 kilos par niveau du lanceur de sorts).
Contre une créature cristalline, *fracassement* inflige 1d6 points de dégâts de son par niveau de lanceur de sorts, sans considération de poids (jusqu'à un maximum de 10d6). Un jet de Vigueur réussi réduit ce total de moitié.
Composante matérielle profane : un éclat de mica.

Frayeur
Nécromancie [mental, terreur]
Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1, Mort 1, Prê 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature vivante ayant 5 DV ou moins
Durée : 1d4 rounds ou 1 round (voir description)
Jet de sauvegarde : Volonté, partiel
Résistance à la magie : oui

La créature affectée par ce sort est effrayée. Si elle réussit un jet de Volonté, elle est secouée pendant 1 round. Les créatures ayant au moins 6 DV sont immunisées contre ce sort.
Frayeur contre et dissipe *regain d'assurance*.

Fusion dans la pierre
Transmutation [terre]
Niveau : Dru 3, Prê 3
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau

Comme son nom l'indique, ce sort permet de fusionner avec une masse rocheuse, laquelle doit être assez imposante pour accueillir le personnage et ses possessions matérielles. Au terme de l'incantation, le lanceur de sorts et jusqu'à 50 kilos d'équipement non vivant se fondent dans la roche. S'il tente d'emporter avec lui un autre être vivant ou un matériel trop important, le sort échoue automatiquement.
À l'intérieur de la pierre, le personnage conserve un contact ténu avec la surface de celle-ci (ou du moins, avec l'endroit par lequel il est entré). Il est conscient du temps qui passe et peut jeter des sorts sur lui-même sans sortir de la pierre. Il ne voit rien de ce qui l'entoure, mais les bruits des alentours lui parviennent distinctement. Il ne souffre pas si l'on frappe la pierre, mais si cette dernière est suffisamment morcelée (au point de n'être plus

assez volumineuse pour accueillir son hôte), le personnage est violemment expulsé et subit 5d6 points de dégâts. La destruction totale de la roche provoque également l'expulsion du lanceur de sorts, mais ce dernier meurt aussitôt à moins de réussir un jet de Vigueur (DD 18).
Le personnage peut sortir de la pierre quand il le souhaite, sans avoir à attendre la fin de la durée indiquée. Il le fait par l'endroit exact où il est entré. Si le sort s'achève avant qu'il n'ait choisi de sortir de son plein gré (ou si son effet est dissipé prématurément), le personnage est, là encore, expulsé violemment (5d6 points de dégâts).
Les sorts suivants affectent le personnage quand on les lance sur la roche qu'il occupe : *transmutation de la pierre en chair* l'expulse (5d6 points de dégâts), *façonnage de la pierre* lui inflige 3d6 points de dégâts, mais sans le chasser, et *transmutation de la pierre en boue* l'expulse en le tuant sur le coup, à moins qu'il ne réussisse un jet de Vigueur (DD 18). En cas de succès, il est chassé de la pierre sans dégâts. Enfin, *passe-muraille* l'expulse sans le blesser

Germes de feu
Invocation (création) [feu]
Niveau : Dru 6, Feu 6, Soleil 6
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cibles : jusqu'à 4 glands ou 8 baies de houx
Durée : 10 minutes/niveau ou jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde : aucun ou Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)
Résistance à la magie : oui

En fonction de la version choisie, le personnage transforme des glands en projectiles explosifs ou des baies de houx en bombes qu'il peut faire exploser quand il le souhaite.
Glands explosifs. Un maximum de quatre glands sont transformés en projectiles explosifs qu'il est possible de lancer à une distance maximale de 30 mètres. Une attaque de contact à distance est nécessaire pour atteindre la cible visée. Les glands éclatent dès qu'ils touchent une surface dure. Ils infligent un total de 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6), répartis au choix du jeteur de sorts. Un druide de niveau 20 pourra ainsi créer un projectile de 20d6, deux de 10d6, un de 11d6 et trois de 3d6, ou toute autre combinaison d'un à quatre glands totalisant 20d6 points de dégâts. Tous les matériaux inflammables situés à 3 mètres ou moins du point d'impact s'enflamment automatiquement et les glands infligent 1 point de dégâts par dé en cas de simple aspersion. Les créatures prises dans l'explosion ont droit à un jet de Réflexes pour voir leurs dégâts réduits de moitié. Une cible touchée de plein fouet subit toujours l'intégralité des dégâts (pas de jet de sauvegarde).
Baies de houx explosives. La seconde version du sort transforme jusqu'à huit baies de houx en bombes. Il est conseillé de les placer directement là où l'on souhaite les faire exploser, car elles sont trop légères pour être jetées avec efficacité (on ne peut les lancer qu'à 1,50 mètre de distance). L'explosion se produit dès que le personnage prononce le mot de commande choisi lors de l'incantation (à condition qu'il se trouve à 60 mètres ou moins de distance). Chaque baie de houx inflige 1d8 points de dégâts de feu, +1 par niveau de lanceur de sorts, dans un rayon de 1,50 mètre. Les matériaux inflammables s'enflamment aussitôt. Toute créature réussissant un jet de Réflexes voit ses dégâts réduits de moitié.
Composantes matérielles : les glands ou baies de houx à enchanter.

Glissement de terrain
Transmutation [terre]
Niveau : Dru 6, Ens/Mag 6
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : voir description
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Zone d'effet : toute la terre contenue dans un carré de 225 m de côté et sur une profondeur de 3 m maximum (F)

Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Glissement de terrain fait bouger le sol (qui peut être de la terre, de l'argile ou du sable) et a de bonnes chances de provoquer l'effondrement de monticules de terre, de déplacer les dunes, etc. Il n'a aucun effet sur les formations rocheuses. C'est la zone que l'on souhaite affecter qui détermine le temps d'incantation : ce dernier se monte à 10 minutes par carré de 45 mètres de côté (et d'une profondeur maximale de 3 mètres). Il faut donc 4 heures et 10 minutes pour affecter la zone maximale (225 mètres de côté).
Le sort ne déchire pas la croûte terrestre. Il se contente de générer des ondulations qui déplacent le sol jusqu'à obtenir le résultat désiré. Arbres, bâtiments et masses rocheuses ne sont pas affectés directement, même si leurs environs directs ou leur position par rapport au niveau de la mer peuvent être modifiés.
Cette transmutation ne peut pas être utilisée pour creuser des galeries. Généralement, son temps d'incantation est bien trop long pour qu'il soit possible de l'utiliser pour piéger ou ensevelir des créatures. Il sert surtout à creuser des fosses importantes, à combler des douves, ou à reconfigurer le terrain avant une bataille.
Il n'a aucun effet sur les créatures de la terre.
Composantes matérielles : une lame en fer et un mélange d'argile, de terre meuble et de sable dans un petit sac.

Globe d'invulnérabilité partielle
Abjuration
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 3 m
Zone d'effet : émanation sphérique de 3 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Cette incantation fait apparaître une sphère immobile et luisante autour du mage. Elle arrête automatiquement tous les sorts et effets magiques du 1er, 2e et 3e niveaux. Si ceux-ci sont lancés en dehors du globe, leur zone d'effet s'interrompt dès qu'elle entre en contact avec ce dernier. Ils n'affectent donc pas les individus qui se trouvent à l'intérieur de la bulle. Le *globe d'invulnérabilité partielle* est tout aussi efficace contre les pouvoirs magiques et les effets des objets magiques. Par contre, quiconque se tient à l'intérieur de la sphère peut librement lancer ses sorts vers l'extérieur. Le globe ne stoppe pas les sorts du 4e niveau (ou plus). Il peut être détruit par *dissipation de la magie*, mais seulement si elle le prend directement pour cible (pas si on l'utilise comme sort de zone). N'importe qui peut pénétrer dans le globe (ou en sortir) sans la moindre difficulté.
Notez que les sorts fonctionnent normalement tant qu'ils n'entrent pas en contact avec la bulle de protection et que, même si cela se produit, leur effet est juste réprimé par le globe, pas dissipé. Prenons par exemple un mage jetant *image miroir* en dehors de la sphère. S'il pénètre dans cette dernière, les images disparaissent, mais elles réapparaissent aussitôt s'il en ressort. De même, un personnage se trouvant dans la zone d'effet d'un sort de *lumière* y verra normalement, même si *lumière* ne fonctionne pas à l'intérieur du *globe d'invulnérabilité partielle* (les environs étant éclairés normalement).
Lorsque la description d'un sort indique plusieurs niveaux différents, référez-vous systématiquement à la classe du personnage qui le lance, et pas aux autres.
Composante matérielle : une perle en verre ou en cristal, qui vole en éclats au terme de la durée du sort.

Globe d'invulnérabilité renforcée
Abjuration
Niveau : Ens/Mag 6

Ce sort est semblable à *globe d'invulnérabilité partielle*, si ce n'est qu'il protège également contre les sorts et effets magiques du 4e niveau.

Glyphe de garde
Abjuration
Niveau : Prê 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Cible ou zone d'effet : objet touché ou jusqu'à 0,5 m²/niveau
Durée : permanente jusqu'au déclenchement (T)
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : non (objet) et oui (voir description)

Cette puissante inscription magique affecte quiconque pénètre dans la zone protégée ou tente d'ouvrir l'objet gardé. Un *glyphe* peut défendre un pont, un passage, une porte, un coffre, une boîte, etc.
Le prêtre spécifie les conditions de déclenchement du glyphe. Généralement, elles prennent la forme d'un mot de passe (choisi au moment de l'incantation) qu'il faut prononcer pour ne pas être affecté par le sort. Le prêtre peut aussi demander au *glyphe* de se déclencher en fonction de facteurs physiques (par exemple le poids ou la taille de qui pénètre dans la zone protégée) ou d'un type de créatures (par exemple, les drows, les aberrations ou les dragons rouges). Des concepts tels que la Loi, le Bien, le Mal et le Chaos sont également possibles et le personnage peut choisir de laisser passer les gens de la même confession que lui. Par contre, il est impossible de se baser sur la classe, le niveau ou le nombre de dés de vie de l'intrus. Le *glyphe* se déclenche même si l'on est invisible, mais il reste inerte en présence de créatures évoluant sous forme éthérée. Il est impossible de défendre une zone ou un objet à l'aide de plusieurs *glyphes*. Néanmoins, si une commode dispose de trois tiroirs, chacun peut être protégé indépendamment.
Au cours de l'incantation, le prêtre trace une série de lignes luisantes autour du symbole de protection. Le *glyphe* peut prendre n'importe quelle forme, du moment que sa taille ne dépasse pas la surface indiquée. Quand l'incantation s'achève, le *glyphe* et le reste du tracé deviennent quasiment invisibles.
Il est impossible de déclencher les *glyphes* à distance (par exemple, à l'aide d'un bâton), mais on peut les dissiper normalement. *Double illusoire*, *métamorphose* et *antidétection* peuvent abuser un *glyphe*.
Lecture de la magie permet d'identifier un *glyphe de garde* pour peu que l'on réussisse un test d'Art de la magie(DD 13). Cet examen visuel ne provoque pas le déclenchement du sort, et celui qui s'y livre découvre la nature du *glyphe* auquel il a affaire (version, type de dégâts infligés, sort associé).
On peut décider que les *glyphes* autorisés dépendent du dieu vénéré par le prêtre. Il est donc possible qu'il limite le choix ci-dessous, ou au contraire qu'il invente d'autres *glyphes* en accord avec les règles de recherche magique.
Note. Les pièges magiques tels que les *glyphes de garde* sont extrêmement durs à détecter. Seul un roublard peut y parvenir en faisant appel à sa compétence de Fouille (DD 25 + niveau du sort, soit 28 pour *glyphe de garde*).
En fonction de la version choisie, le *glyphe* explose ou déclenche un autre sort.
Glyphe explosif. L'explosion inflige 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts dans un rayon de 1,50 mètre (jusqu'à un maximum de 5d8). Le type de dégâts est choisi au moment de l'incantation, parmi la liste suivante : acide, électricité, feu, froid ou son. Toutes les créatures affectées ont droit à un jet de Réflexes pour réduire de moitié les dégâts subis. La résistance à la magie s'applique face à cet effet.
Glyphe à sort. Le prêtre peut stocker n'importe quel sort néfaste du 3e niveau maximum dans le *glyphe*. Le sort prend effet au niveau où il a été lancé, même si le personnage est devenu plus puissant depuis. Si le sort affecte une ou plusieurs cibles, il prend automatiquement l'intrus comme cible unique. Dans le cas d'un sort de zone, la zone d'effet est, elle aussi, centrée sur celui qui a déclenché le *glyphe*. Enfin, si le sort convoque des créatures, ces dernières apparaissent aussi près que possible de l'intrus et se ruent sur lui sans attendre. Les éventuels jets de sauvegarde s'effectuent normalement, si ce n'est que leur DD est calculé en fonction du niveau du sort associé. La résistance à la magie s'applique normalement.

Composantes matérielles : le prêtre trace le *glyphe* à l'aide d'un bâtonnet d'encens qu'il a auparavant recouvert de poudre de diamant (valeur 200 po minimum).

Glyphe de garde suprême
Abjuration
Niveau : Prê 6

Ce sort est semblable à *glyphe de garde*, si ce n'est que son explosion inflige jusqu'à 10d8 points de dégâts et que le sort associé peut être nettement plus puissant (6e niveau maximum).
Composante matérielle : la poudre de diamant nécessaire à la préparation de ce *glyphe* doit valoir au moins 400 po.

Gourdin magique
Transmutation
Niveau : Dru 1
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : 1 gourdin ou bâton non magique en chêne touché
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Grâce à ce sort, le gourdin ou le bâton non magique du druide se transforme en arme dotée d'un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts (les deux extrémités d'un bâton en bénéficient). Il inflige des dégâts comme s'il avait deux catégories de taille de plus (un gourdin ou bâton de taille P ainsi transmuté inflige 1d8 points de dégâts, 2d6 s'il est de taille M et 3d6 s'il est de taille G), +1 pour le bonus d'altération. Tout ceci ne prend effet que si c'est le druide qui manie l'arme en question. Dans le cas contraire, l'arme ne bénéficie pas des avantages conférés par le sort.

Grâce féline
Transmutation
Niveau : Bard 2, Dru 2, Ens/Mag 2, Rôd 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui

La créature transformée à l'aide de ce sort devient bien plus gracieuse et agile, ce qui lui permet de mieux coordonner ses gestes. Cet avantage se traduit par un bonus d'altération de +4 à la Dextérité, accompagné de toutes les modifications habituelles en termes de CA, de jets de Réflexes et autres utilisations du bonus de Dextérité.
Composantes matérielles : quelques poils de chat.

Grâce féline de groupe
Transmutation
Niveau : Bard 6, Dru 6, Ens/Mag 6
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cibles : 1 créature/niveau, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres

Ce sort fonctionne sur le même principe que *grâce féline*, si ce n'est qu'il peut affecter plusieurs créatures.

Graisse
Invocation (création)
Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible ou zone d'effet : 1 objet ou 1 carré de 3 m de côté
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : non

Comme son nom l'indique, ce sort recouvre une surface de graisse glissante. Toute créature entrant dans la zone d'effet ou s'y trouvant lorsque le sort est lancé doit réussir un jet de Réflexes pour ne pas tomber. Ce jet doit être renouvelé à chaque round tant que la victime reste dans la zone. Une créature traverse la zone à la moitié de sa vitesse de déplacement si elle réussit un test d'Équilibre (DD 10). En cas d'échec, elle est dans l'incapacité de se déplacer pour le round (et doit effectuer un jet de Réflexes sous peine de tomber). Si elle rate le test de 5 points ou plus, elle tombe à coup sûr (voir la compétence Équilibre pour de plus amples détails).
On peut modifier ce jet de sauvegarde en fonction des circonstances. Par exemple, une créature chargeant sans savoir que le sol a été huilé a peu de chances de rester debout, mais elle est presque assurée de quitter la zone dangereuse dans les plus brefs délais (qu'elle le veuille ou non).
Le sort peut également être utilisé sur un objet (une corde, une échelle ou la poignée d'une épée, par exemple). Si l'objet n'est tenu par personne au moment de l'incantation, il est automatiquement affecté. Par contre, il a droit à un jet de Réflexes si une créature l'a en main. En cas d'échec, son possesseur le lâche immédiatement. Un nouveau jet de sauvegarde est nécessaire chaque round où une créature tente d'utiliser ou de ramasser un objet *graissé*. Une créature portant une armure ou des vêtements *graissés* bénéficie d'un bonus de circonstances de +10 aux tests d'Évasion et aux tests de lutte visant à résister à la lutte ou à fuir une immobilisation.
Composante matérielle : une noix de beurre ou un peu de couenne de porc.

Grand pas
Transmutation
Niveau : Dru 1, Rôd 1, Voyage 1
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 heure/niveau (T)

Ce sort augmente la vitesse de déplacement terrestre du personnage de 3 mètres (il s'agit d'un bonus d'altération). Il n'a aucun effet sur les autres modes de déplacement, comme le creusement, l'escalade, le vol ou la nage.
Composante matérielle : un peu de boue.

Grand tertre
Invocation (création)
Niveau : Dru 9, Flore 9
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : au moins 3 tertres errants, distants de moins de 9 m les uns des autres (voir description)
Durée : 7 jours ou 7 mois (T) (voir description)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Grand tertre crée 1d4+2 tertres errants ayant 11 DV chacun. Ces derniers combattent pour le personnage, remplissent une mission pour lui ou lui servent de gardes du corps. Ils restent à ses côtés pendant sept jours, à moins qu'il ne les renvoie prématurément. Si les tertres errants ont été uniquement créés pour faire office de gardes, la durée du sort passe à sept mois. Dans ce cas, les monstres doivent recevoir pour instruction de garder un site bien spécifique. Ils ne peuvent pas s'éloigner au-delà des limites de portée, le centre de l'effet du sort étant le point où chaque créature est apparue.
Les tertres errants ne bénéficient de la résistance au feu propre aux monstres de leur espèce que par temps de pluie ou dans un lieu extrêmement humide ou marécageux.

Guérison de destrier
Invocation (guérison)
Niveau : Pal 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : la monture du paladin
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort est semblable à *guérison suprême*, mais il n'affecte que le destrier du paladin (il s'agit généralement d'un cheval de guerre).

Guérison de la cécité/surdité
Invocation (guérison)
Niveau : Pal 3, Prê 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Comme son nom l'indique, ce sort soigne la cécité ou la surdité (au choix du personnage), que la cause du mal soit naturelle ou magique. Il ne rend pas un œil ou une oreille perdu, mais le remet en état s'il est seulement endommagé.
Guérison de la cécité/surdité contre et dissipe *cécité/surdité*.

Guérison des maladies
Invocation (guérison)
Niveau : Dru 3, Prê 3, Rôd 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact

Cible : créature touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort soigne toutes les maladies dont souffre le sujet. Il tue également les parasites, ce qui inclut, entre autres, le limon vert. Certaines maladies ne peuvent être contrées par ce sort, et d'autres ne peuvent être soignées que par des lanceurs de sorts d'un certain niveau.
Note. La durée du sort est instantanée, ce qui signifie que l'individu soigné peut être infecté de nouveau par la même maladie ou le même parasite pour peu qu'il y soit encore exposé.

Guérison suprême
Invocation (guérison)
Niveau : Dru 7, Prê 6, Guérison 6
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Guérison suprême permet au prêtre de canaliser suffisamment d'énergie positive dans le corps du sujet pour faire disparaître toutes ses blessures et ses maladies. Le sort soigne totalement les affaiblissements temporaires de caractéristique, l'aliénation, la cécité, la *confusion*, la *débilité*, l'éblouissement, l'empoisonnement, l'épuisement, l'étourdissement, la fatigue, la fièvre, l'hébétement, les maladies, la nausée et la surdité. Il soigne également 10 points de vie par niveau de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 150 au niveau 15.
Par contre, *guérison suprême* ne peut rien contre les niveaux négatifs, les niveaux perdus et les diminutions permanentes de caractéristique.
Contre un mort-vivant, *guérison suprême* agit comme *mise à mal*.

Guérison suprême de groupe
Invocation (guérison)
Niveau : Prê 9, Guérison 9
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : 1 ou plusieurs créatures distantes de moins de 9 m les unes des autres

Ce sort est semblable à *guérison suprême*, si ce n'est qu'il fonctionne à distance et sur plusieurs créatures à la fois. Le nombre maximum de points de vie restitué à chaque créature est égal à 250.

Hébétement
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Bard 0, Ens/Mag 0
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 humanoïde de 4 DV ou moins
Durée : 1 round
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Cet enchantement brouille les idées d'un humanoïde de 4 dés de vie ou moins, ce qui l'empêche d'entreprendre la moindre action. Les humanoïdes ayant au moins 5 DV sont immunisés contre l'*hébétement*. La victime n'est pas étourdie. Ses adversaires ne bénéficient donc d'aucun avantage.
Composante matérielle : un peu de laine ou matière similaire.

Hébétement de monstre
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 créature vivante de 6 DV ou moins

Ce sort est semblable à *hébétement*, si ce n'est qu'il affecte une créature vivante de n'importe quel type. Les créatures ayant au moins 7 DV sont immunisées contre l'*hébétement de monstre*.

Héroïsme
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Bard 2, Ens/Mag 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort confère courage et moral au combat. La cible bénéficie alors d'un bonus de moral de +2 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence.

Héroïsme suprême
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Bard 5, Ens/Mag 6
Durée : 1 minute/niveau

Ce sort est semblable à *héroïsme*, si ce n'est que la créature bénéficie d'un bonus de moral de +4 aux jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de compétence. En outre, elle est immunisée contre les effets de terreur et gagne un nombre de points de vie temporaires égal à son niveau de lanceur de sorts (maximum 20).

Hypnose
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : plusieurs créatures vivantes distantes de moins de 9 m les unes des autres
Durée : 2d4 rounds (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

La nature répétitive de l'incantation et les gestes lents du personnage captent l'attention des créatures proches, qui se retrouvent hypnotisées. Le lanceur de sorts peut alors mettre à profit la fascination qu'elles éprouvent pour lui en leur donnant des ordres. Il affecte un total de 2d4 dés de vie, en commençant par les créatures les moins

puissantes. Seules celles qui voient ou entendent le personnage peuvent être hypnotisées, mais elles n'ont pas besoin de le comprendre.
Si l'on utilise ce sort au combat, les cibles bénéficient d'un bonus de +2 au jet de sauvegarde. À l'inverse, si l'enchantement est lancé sur une seule créature qui n'est pas en train de se battre, cette dernière subit un malus de –2 au jet de Volonté.
Tant que le sujet est hypnotisé, la créature réagit comme si son attitude était plus favorable de deux crans envers le jeteur de sorts. Cela permet de lui demander une chose (pourvu que le personnage puisse communiquer avec elle). La requête doit être brève et raisonnable. Au terme du sort, la créature conserve cette nouvelle attitude envers le personnage, mais seulement au regard de la requête en question.
Une créature qui rate son jet de sauvegarde ne se souvient pas qu'on l'a hypnotisée.

Hypnose des animaux
Enchantement (coercition) [mental, son]
Niveau : Bard 2, Dru 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : animaux ou créatures magiques ayant 1 ou 2 en Intelligence
Durée : concentration
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Les gestes hypnotiques du personnage et son chant scandé incitent les animaux et les créatures magiques à ne rien faire d'autre que le regarder. Seules les créatures ayant 1 ou 2 en Intelligence peuvent être affectées. Le personnage fascine un total de 2d6 DV, en commençant par les animaux les plus proches de lui. Par exemple, si Vadania lance *hypnose des animaux* sur plusieurs loups à 2 DV et si elle obtient 7 à son jet de 2d6, seuls les trois loups les plus proches sont affectés.
Les animaux dressés à attaquer ont droit à un jet de sauvegarde, au même titre que les créatures magiques et les animaux sanguinaires. À l'inverse, les animaux non dressés n'ont pas droit à un jet de sauvegarde.

Identification
Divination
Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1, Magie 2
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Cibles : 1 objet touché
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort identifie toutes les propriétés d'un objet magique, la manière de l'actionner (si nécessaire) et le nombre de charges restant (le cas échéant).
Identification ne fonctionne pas sur les artefacts.
Composante matérielle profane : une perle valant au moins 100 po, que l'on broie avant de verser la poudre obtenue dans du vin. Le breuvage résultant doit être mélangé à l'aide d'une plume de hibou, puis bu juste avant l'incantation.

Idiotie
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Ens/Mag 2

Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature vivante touchée
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : non
Résistance à la magie : oui

Le mage réduit les facultés mentales de la cible d'un simple toucher. S'il réussit une attaque de contact au corps à corps, la cible subit un malus de –1d6 en Intelligence, Sagesse et Charisme. Ce malus ne saurait réduire l'une des ses valeurs de caractéristique en dessous de 1.
À cause de cet enchantement, la cible risque fort de ne plus pouvoir lancer certains de ses sorts (en effet, la valeur de caractéristique requise peut chuter sous le minimum requis pour lancer certains sorts).

Illumination
Évocation [lumière]
Niveau : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : rayonnement de lumière
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Ce petit tour de magie génère une vive lumière. Pour peu qu'on la fasse apparaître directement devant une créature, celle-ci se retrouve éblouie pendant 1 minute sauf si elle réussit un jet de Vigueur. Les créatures aveugles, et celles qui sont déjà éblouies, ne sont pas affectées par *illumination*.

Image accomplie
Illusion (chimère)
Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3
Durée : concentration + 3 rounds

Ce sort est semblable à *image silencieuse*, si ce n'est que l'illusion obtenue inclut également des composantes sonores, olfactives et thermiques. Tant que le personnage continue de se concentrer, il peut la déplacer dans les limites de portée indiquées.
L'image disparaît dès qu'on la frappe, à moins que son créateur ne la fasse réagir de manière appropriée.

Image imparfaite
Illusion (chimère)
Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2
Durée : concentration + 2 rounds

Ce sort est semblable à *image silencieuse*, si ce n'est que l'illusion résultante inclut également quelques petits sons (mais aucune parole intelligible).

Image miroir
Illusion (chimère)
Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2
Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle (voir description)
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau (T)

Ce sort fait apparaître plusieurs doubles du personnage, ce qui complique la tâche des adversaires désirant l'attaquer. Les chimères restent près de leur créateur et disparaissent au moindre coup.
Image miroir crée 1d4 doubles, +1 tous les trois niveaux du personnage (jusqu'à un maximum de huit images). Ces chimères s'éloignent très légèrement du lanceur de sorts mais restent toutes très proches (il n'y a jamais plus de 1,50 mètre entre deux images ou entre le personnage et l'un de ses doubles). On peut passer au travers des chimères. Quand les images et le personnage se séparent, les observateurs deviennent incapables de dire qui est l'original et qui sont les copies. Les chimères peuvent se traverser mutuellement. Elles reproduisent fidèlement les gestes du personnage, faisant par exemple semblant de lancer des sorts ou de boire une potion, décollant du sol quand il jette *lévitation*, etc.
Les créatures attaquant le personnage doivent choisir leur cible parmi toutes celles qui sont présentes. En règle générale, on détermine aléatoirement qui elles attaquent. Une attaque réussie contre une chimère la fait disparaître instantanément. La CA des images se calcule de la manière suivante : 10 + modificateur de taille du personnage + son modificateur de Dextérité. Elles réagissent normalement aux sorts de zone (par exemple, elles auront l'air plus ou moins brûlées après avoir été prises dans l'explosion d'une *boule de feu*).
Le personnage peut fusionner avec ses copies et se séparer d'elles à l'envi, ce qui permet de semer le doute dans l'esprit de ceux qui pensaient l'avoir localisé.
L'adversaire doit voir les images pour être abusé par le sort. Si le personnage est invisible ou si l'adversaire ferme les yeux, le sort perd tout son intérêt. À noter toutefois que combattre les yeux fermés revient à être aveugle.

Image permanente
Illusion (chimère)
Niveau : Bard 6, Ens/Mag 6
Effet : chimère ne pouvant dépasser 1 cube de 6 m d'arête + 1 cube de 3 m d'arête/niveau (F)
Durée : permanente (T)

Ce sort est semblable à *image silencieuse*, si ce n'est que l'illusion résultante est permanente et qu'elle inclut des composantes visuelles, sonores, olfactives et thermiques. Le personnage peut la déplacer dans les limites de portée sur simple concentration, mais elle reste statique quand il ne s'occupe pas d'elle.
Composantes matérielles : un bout de toison de mouton et de la poudre de jade (valeur 100 po).

Image prédéterminée
Illusion (chimère)
Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5
Durée : 1 minute/niveau (T)

Ce sort est semblable à *image silencieuse*, si ce n'est que l'illusion résultante inclut des composantes visuelles, sonores, olfactives et thermiques, et qu'elle suit un programme déterminé par le personnage sans que ce dernier ait besoin de se concentrer. Elle peut même prononcer des paroles intelligibles. Il est ainsi possible de créer une illusion représentant plusieurs orques jouant aux cartes et s'accusant mutuellement de tricher avant d'en venir aux poings.
Composantes matérielles : un bout de toison de mouton et quelques grains de sable.

Image programmée
Illusion (chimère)
Niveau : Bard 6, Ens/Mag 6

Effet : chimère ne pouvant dépasser 1 cube de 6 m d'arête + 1 cube de 3 m d'arête/niveau (F)
Durée : permanente jusqu'au déclenchement, puis 1 round/niveau

Ce sort est semblable à *image silencieuse*, si ce n'est que l'illusion résultante inclut des composantes visuelles, sonores, olfactives et thermiques. Elle peut prononcer des paroles intelligibles.
C'est au cours de l'incantation que le personnage spécifie la condition qui déclenchera l'illusion (ce peut être un simple mot de commande). Cette condition peut être aussi générale ou spécifique que souhaité, du moment qu'elle est basée sur des éléments visuels, sonores, olfactifs ou tactiles. Elle ne peut en aucun cas reposer sur une qualité que les sens ne permettent pas de discerner ou sur un concept tel que l'alignement (voir *bouche magique* pour plus de renseignements sur les conditions de déclenchement de tels sorts).
Composantes matérielles : un bout de toison de mouton et de la poudre de jade (valeur 25 po).

Image silencieuse
Illusion (chimère)
Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Effet : chimère visuelle ne pouvant occuper plus de 4 cubes de 3 m d'arête + 1 cube de 3 m d'arête/niveau (F)
Durée : concentration
Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie : non

Ce sort génère une illusion strictement visuelle représentant un objet, une créature ou un effet magique choisi par le personnage. Elle n'inclut aucune sensation sonore, tactile, olfactive ou thermique. Le lanceur de sorts peut déplacer l'image dans les limites de portée indiquées.
Focaliseur : un bout de toison de mouton.

Immobilisation d'animal
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Dru 2, Faune 2, Rôd 2
Composantes : V, G
Cible : 1 animal

Ce sort est semblable à *immobilisation de personne*, si ce n'est qu'il affecte un animal.

Immobilisation de monstre
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Bard 4, Ens/Mag 5, Loi 6
Composantes : V, G, M/FD
Cible : 1 créature vivante

Ce sort est semblable à *immobilisation de personne*, si ce n'est qu'il affecte n'importe quelle créature vivante ratant son jet de Volonté.
Composante matérielle profane : une barre de métal dur pouvant être aussi petite qu'un long clou.

Immobilisation de monstre de groupe
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Ens/Mag 9
Cible : 1 ou plusieurs créatures, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Ce sort est semblable à *immobilisation de monstre*, si ce n'est qu'il affecte les créatures vivantes ratant leur jet de Volonté.

Immobilisation de morts-vivants
Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cibles : jusqu'à 3 morts-vivants distants de moins de 9 m les uns des autres
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Ce sort fige jusqu'à trois morts-vivants. Ceux qui sont dénués d'intelligence (tels que les squelettes ou les zombis) n'ont pas droit à un jet de sauvegarde ; les autres, oui. Le sort fige les morts-vivants affectés jusqu'à la fin de la durée indiquée, tout comme *immobilisation de personne* le fait pour une créature vivante. Il est instantanément rompu si les morts-vivants figés subissent des dégâts.
Composantes matérielles : une pincée de soufre et de l'ail en poudre.

Immobilisation de personne
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Bard 2, Ens/Mag 3, Prê 2
Composantes : V, G, F/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 humanoïde
Durée : 1 round/niveau (T) (voir description)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Au terme de l'incantation, la cible se retrouve figée sur place. Bien que consciente de ce qui se passe autour d'elle, elle ne peut ni agir ni parler. Une fois par round, chaque fois qu'arrive son tour, le sujet peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde pour mettre fin à l'effet (il s'agit d'une action complexe qui ne suscite pas d'attaque d'opportunité).
Une créature ailée se retrouve incapable de battre des ailes quand elle est affectée par ce sort. Si elle évoluait dans les airs au moment de l'incantation, elle tombe comme une pierre. De même, un nageur risque de se noyer.
Focaliseur profane : un petit morceau de fer droit.

Immobilisation de personne de groupe
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Ens/Mag 7
Cible : 1 ou plusieurs créatures, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Ce sort est semblable à *immobilisation de personne*, si ce n'est qu'il affecte les créatures vivantes ratant leur jet de Volonté.

Immunité contre les sorts
Abjuration
Niveau : Force 4, Prê 4, Protection 4
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

L'individu protégé par ce sort est immunisé contre les effets d'un sort spécifique tous les quatre niveaux du prêtre. Les sorts en question doivent être du 4e niveau maximum. Il bénéficie en fait d'une résistance à la magie imbattable contre les sorts spécifiés (cette abjuration ne protège donc pas contre les sorts qui n'autorisent pas de jet de résistance à la magie). *Immunité contre les sorts* protège bien évidemment contre les sorts, mais aussi contre les effets similaires des objets magiques et les pouvoirs magiques innés de certaines créatures. Il n'est d'aucune utilité contre les pouvoirs surnaturels ou extraordinaires, tels que le souffle d'un dragon ou le regard pétrifiant d'un basilic. Il confère juste une défense contre un sort donné, mais pas contre les effets apparentés. Par exemple, une créature immunisée contre *éclair* sera affectée normalement par *décharge électrique* ou *éclair multiple*.
Une créature ne peut être protégée que par une seule *immunité contre les sorts* ou *immunité contre les sorts suprême* à la fois.

Immunité contre les sorts suprême
Abjuration
Niveau : Prê 8

Ce sort est semblable à *immunité contre les sorts*, si ce n'est que cette immunité s'applique à un sort du 8e niveau ou moins.
Une créature ne peut être protégée que par une seule *immunité contre les sorts* ou *immunité contre les sorts suprême* à la fois.

Implosion
Évocation
Niveau : Destruction 9, Prê 9
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature tangible/round
Durée : concentration (jusqu'à 4 rounds)
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Cette incantation génère un état de résonance destructeur dans le corps de la cible. Chaque round que le prêtre passe à se concentrer, il tue une créature différente en provoquant son implosion. Le corps de la victime est comme écrasé par la violente pression extérieure qui s'exerce subitement sur elle (il s'agit d'un effet instantané, qu'il est impossible de dissiper.)
Une créature donnée ne peut être prise pour cible qu'à une seule reprise chaque fois qu'on lance ce sort.
Implosion est sans effet sur les créatures intangibles ou celles qui se trouvent en état gazeux.

Imprécation

Enchantement (coercition) [mental, terreur]
Niveau : Prê 1
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 15 m
Zone d'effet : tous les adversaires se trouvant à 15 m ou moins
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Imprécation sème le doute et la crainte chez l'adversaire. Toutes les créatures affectées subissent un malus de moral de –1, tant aux jets d'attaque qu'aux jets de sauvegarde contre la terreur.
Imprécation contre et dissipe *bénédiction*.

Injonction
Enchantement (coercition) [langage, mental]
Niveau : Prê 1
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature vivante
Durée : 1 round
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Le prêtre donne à la cible un ordre d'un mot, qu'elle s'applique à suivre de son mieux. Il peut faire son choix parmi les propositions suivantes.
Approche. À son tour, le sujet se déplace vers le personnage aussi vite et directement que possible pendant 1 round. La créature ne fait alors rien d'autre que se déplacer et s'expose normalement aux attaques d'opportunité.
Lâche. À son tour, le sujet lâche tout ce qu'il tient. Il ne peut rien ramasser avant le tour suivant.
Tombe. À son tour, le sujet tombe au sol et reste à terre pendant 1 round. Rien ne l'empêche d'agir mais il subit les malus habituels.
Fuis. À son tour, le sujet s'éloigne aussi vite que possible du personnage pendant 1 round. Il ne fait alors rien d'autre que se déplacer et s'expose normalement aux attaques d'opportunité.
Halte. Le sujet ne bouge plus pendant 1 round. Il ne peut entreprendre aucune action mais n'est pas sans défense.
Si le sujet est incapable d'obéir à l'ordre une fois son tour venu, le sort échoue.

Injonction suprême
Enchantement (coercition) [langage, mental]
Niveau : Prê 5
Cibles : 1 créature/niveau, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres
Durée : 1 round/niveau

Ce sort fonctionne sur le même principe qu'*injonction*, si ce n'est qu'il permet d'affecter jusqu'à une créature par niveau et que sa durée est sensiblement prolongée. À partir du deuxième round, les créatures affectées ont droit à un nouveau jet de Volonté dès qu'arrive leur tour de jeu. Si elles le réussissent, elles échappent à l'effet du sort. Toutes les créatures doivent recevoir le même ordre.

Interdiction
Abjuration

Niveau : Prê 6
Composantes : V, G, M, FD
Temps d'incantation : 6 rounds
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : 1 cube de 18 m d'arête/niveau (F)
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : oui

Ce sort interdit aux créatures dont l'alignement diffère de celui du prêtre de pénétrer dans la zone protégée. Dans le même temps, il bloque l'effet des sorts et effets extraplanaires ou permettant un déplacement instantané (tels que *changement de plan*, *porte dimensionnelle*, *téléportation*, ou les passages par le plan Astral ou le plan Éthéré) et tous les sorts de convocation.
En outre, il nuit aux créatures dont l'alignement est différent de celui du prêtre. L'effet du sort dépend alors de l'alignement des intrus par rapport à celui du prêtre (voir ci-dessous). Une créature située dans la zone au moment où le sort est lancé ne subit aucun préjudice, sauf si elle la quitte pour y rentrer par la suite, auquel cas elle est affectée normalement.
Alignement identique : aucun effet. La créature peut entrer librement dans la zone protégée (mais pas en se matérialisant à l'intérieur ou en passant par les plans).
Alignement différent selon un précepte (Loi/Chaos ou Bien/Mal) : l'intrus subit 6d6 points de dégâts. Un jet de Volonté réussi réduit les dégâts de moitié et la résistance à la magie fonctionne normalement.
Alignement différent selon deux préceptes (Loi/Chaos et Bien/Mal) : la créature perd 6d6 points de vie. Un jet de Volonté réussi réduit les dégâts de moitié et la résistance à la magie s'applique normalement.
Le personnage peut affecter un mot de passe à la zone défendue, auquel cas seuls ceux prononçant le sésame peuvent entrer sans subir les dégâts. Il faut le choisir au moment de l'incantation.
Ce sort ne peut être dissipé que si le personnage qui jette *dissipation de la magie* présente un niveau de lanceur de sorts au moins égal à celui du prêtre qui a lancé *interdiction*.
Plusieurs *interdictions* ne peuvent se chevaucher. Dans ce cas, la plus récente s'arrête aux limites de la plus ancienne.
Composantes matérielles : quelques gouttes d'eau bénite et des encens extrêmement rares, d'une valeur minimale de 1 500 po, plus 1 500 po par cube de 18 mètres d'arête. Si le prêtre désire associer un mot de passe à son incantation, il faut ajouter d'autres encens plus onéreux encore (1 000 po supplémentaires, plus 1 000 po par cube de 18 mètres d'arête).

Inversion de la gravité
Transmutation
Niveau : Dru 8, Ens/Mag 7
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : jusqu'à 1 cube de 3 m d'arête/2 niveaux (F)
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun (voir description)
Résistance à la magie : non

Cette puissante transmutation inverse la gravité dans la zone définie, avec pour conséquence que les créatures et objets qui s'y trouvent " tombent " vers le haut et atteignent le sommet du volume affecté en 1 round. S'ils butent contre un solide (le plafond, par exemple), ils subissent des dégâts correspondant à la même distance de chute. Objets et créatures ne rencontrant pas d'obstacle restent en l'air, oscillant lentement, jusqu'à la fin de la durée indiquée. À ce moment, ils tombent et subissent les dégâts normaux dus à la chute.

Les personnes qui se trouvent dans la zone d'effet quand le sort se déclenche peuvent tenter un jet de Réflexes s'il y a quelque chose à quoi s'accrocher. Les créatures usant de vol ou de lévitation peuvent négocier la zone dangereuse sans risque.
Composantes matérielles profanes : de la magnétite et quelques copeaux de fer.

Invisibilité
Illusion (hallucination)
Niveau : Bard 2, Duperie 2, Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle ou contact
Cible : le jeteur de sorts ou 1 créature (ou 1 objet) ne pesant pas plus de 50 kg/niveau
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif) ou Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie : oui (inoffensif) ou oui (inoffensif, objet)

La créature ou l'objet touché disparaît à la vue, et même à la vision dans le noir. Si le sujet transporte de l'équipement, tout son matériel disparaît avec lui. Personne ne voit l'individu affecté, pas même le lanceur de sorts, à moins que ce dernier ne bénéficie d'effets lui permettant de voir les créatures invisibles.
Les objets lâchés ou posés par un être invisible réapparaissent instantanément. À l'inverse, les objets ramassés disparaissent s'il les glisse dans ses poches ou dans un sac qu'il transporte. La lumière ne disparaît jamais, même si sa source devient invisible (l'effet produit est donc celui d'une lumière sans source visible). Dans le cas où le sujet transporterait un objet particulièrement long (par exemple, une corde qu'il laisse dérouler derrière lui), celui-ci apparaît à 3 mètres de lui.
Ce n'est pas parce qu'un personnage est invisible qu'il est du même coup silencieux, et certaines conditions ou situations peuvent le faire repérer (s'il marche dans une flaque ou dans la neige, par exemple). Le sort cesse aussitôt si le sujet attaque qui que ce soit. Dans ce cas bien précis, on considère également comme " attaque " tout sort prenant un adversaire pour cible, ou dont la zone d'effet comprend au moins un ennemi. Les actions dirigées contre des objets qui n'appartiennent à personne ne rompent pas l'invisibilité. Faire du mal aux gens indirectement ne constitue pas une attaque. Un individu invisible peut donc ouvrir les portes, parler, manger, gravir les escaliers, convoquer des monstres et les lancer sur ses adversaires, trancher les cordes retenant une passerelle alors que ses ennemis sont en train de la traverser, ouvrir une herse retenant des chiens de garde, etc. Par contre, s'il attaque directement, il redevient immédiatement visible, et son équipement avec lui. Notez que les sorts tels que *bénédiction*, qui affectent les alliés du personnage mais pas ses ennemis, ne sont pas considérés comme des sorts d'attaque, même si leur zone d'effet englobe les ennemis du personnage.
Il est possible d'user de *permanence* sur un sort d'*invisibilité* affectant des objets.
Composantes matérielles profanes : un cil enfoncé dans une boule de gomme arabique.

Invisibilité de groupe
Illusion (hallucination)
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : V, G, M
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Cibles : créatures distantes de moins de 54 m les unes des autres

Ce sort est semblable à *invisibilité*, si ce n'est qu'il affecte tout un groupe de créatures. L'effet est rompu dès que l'un des membres du groupe attaque quelqu'un. Les individus invisibles sont incapables de se voir. Le sort cesse également pour toute créature s'éloignant trop de ses compagnons : au-delà de 54 mètres, elle réapparaît. (Dans le cas où le sort a été lancé sur deux sujets seulement, c'est celui qui s'éloigne de l'autre qui réapparaît. S'ils s'éloignent tous deux, ils réapparaissent en même temps dès que la limite des 54 mètres est franchie).
Composantes matérielles profanes : un cil enfoncé dans une boule de gomme arabique.

Invisibilité pour les animaux
Abjuration
Niveau : Dru 1, Rôd 1
Composantes : G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cibles : 1 créature touchée/niveau
Durée : 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui

Les animaux ne peuvent ni voir, ni entendre, ni sentir les créatures protégées. Même les pouvoirs sensoriels extraordinaires ou surnaturels, comme les sens aveugles, la vision aveugle, l'odorat et la perception des vibrations, ne leur sont d'aucune utilité. Les animaux se comportent donc comme si les créatures dissimulées n'étaient pas là. Ainsi, ces dernières pourraient se tenir devant des lions affamés sans être inquiétées. Par contre, si une créature protégée touche un animal ou attaque qui que ce soit, même à l'aide d'un sort, la *dissimulation aux animaux* prend fin pour tous les bénéficiaires.

Invisibilité pour les morts-vivants
Abjuration
Niveau : Prê 1
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cibles : 1 créature touchée/niveau
Durée : 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif) (voir description)
Résistance à la magie : oui

Les morts-vivants ne peuvent ni voir, ni entendre, ni sentir les créatures protégées. Même les pouvoirs sensoriels extraordinaires ou surnaturels, comme les sens aveugles, la vision aveugle, l'odorat et la perception des vibrations, ne leur sont d'aucune utilité. Les morts-vivants dénués d'intelligence sont automatiquement affectés et se comportent donc comme si les créatures dissimulées n'étaient pas là. De leur côté, les morts-vivants intelligents bénéficient d'un jet de Volonté. En cas d'échec, le sujet ne voit tout simplement pas les créatures protégées. Par contre, s'il a une raison de croire que des adversaires invisibles sont présents, il tente de les trouver et de les frapper.
Si une créature protégée tente de renvoyer ou de contrôler un mort-vivant, touche l'un d'eux ou attaque qui que ce soit, même à l'aide d'un sort, la *dissimulation aux morts-vivants* prend fin pour tous les bénéficiaires.

Invisibilité suprême
Illusion (hallucination)
Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4
Composantes : V, G
Cible : le jeteur de sort ou la créature touchée
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Ce sort est semblable à *invisibilité*, si ce n'est qu'il continue de faire effet même si le sujet attaque.

Invocation instantanée

Invocation (convocation)
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : voir description
Cible : 1 objet pesant jusqu'à 5 kg, dont la plus longue dimension ne doit pas dépasser 1,80 m
Durée : permanente jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet au mage de faire apparaître dans sa main un objet se trouvant à peu près n'importe où.
Le personnage doit commencer par apposer sa marque sur l'objet en question à l'aide de *signature magique*.
Cela fait, il lance *invocation instantanée*, qui inscrit magiquement le nom de l'objet sur un saphir valant au moins 1 000 po. À partir de ce moment, le mage peut appeler l'objet à lui en prononçant le mot de commande décidé lors de l'incantation et en brisant la pierre précieuse. L'objet apparaît instantanément dans sa main. Lui seul peut utiliser la gemme à cet effet.
Si l'objet est entre les mains d'une autre créature, le sort ne fonctionne pas, mais le personnage apprend qui le tient et où il est, au moment où le saphir est brisé (cette localisation manque toutefois de précision).
Le mot inscrit sur la pierre précieuse est invisible. Même si quelqu'un parvient à le voir, le mage est le seul à pouvoir le déchiffrer sans lancer *lecture de la magie*.
L'objet peut même être appelé s'il se trouve dans un autre plan, à condition que personne ne s'en soit emparé en l'absence du personnage.
Composante matérielle : un saphir valant au moins 1 000 po.

Lame de feu
Évocation [feu]
Niveau : Dru 2
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 0 m
Effet : flamme en forme d'épée
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Une lame brûlante et éblouissante jaillit de la main du druide. Longue de 90 centimètres, elle se manie comme un cimeterre et tous les coups qu'elle délivre sont des attaques de contact au corps à corps. Elle inflige 1d8 points de dégâts de feu par coup, +1 tous les deux niveaux de lanceur de sorts (maximum +10). Elle est immatérielle, ce qui signifie que le modificateur de Force du personnage ne s'applique pas aux dégâts (ils sont uniquement dus au feu). La lame peut mettre le feu aux matériaux combustibles (papier, paille, bois sec, tissu, etc.).
Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Lecture de la magie
Divination
Niveau : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0, Pal 1, Prê 0, Rôd 1
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau

Ce sort permet de lire les inscriptions magiques qui seraient sinon inintelligibles (sur les parchemins, livres magiques, armes, etc.). En règle générale, ce déchiffrage ne déclenche pas la magie contenue dans le texte, sauf dans le cas des parchemins maudits. Une fois le sort jeté et le texte compris, le personnage peut le lire aussi souvent qu'il le souhaite. On lit à la vitesse d'une page (250 mots) par minute. *Lecture de la magie* permet d'identifier un *glyphe de garde* sur un test d'Art de la magie (DD 13), un *glyphe de garde divin* (Art de la magie, DD 16) et un *symbole* (également sur un test d'Art de la magie, mais contre un DD égal à 10 + niveau de sort)). On peut user de *permanence* sur un sort de *lecture de la magie*.
Focaliseur : un prisme taillé dans du minerai ou du cristal.

Lenteur
Transmutation
Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : 1 créature/niveau, distantes de 9 m ou moins les unes des autres
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Les créatures affectées par ce sort se déplacent et attaquent bien moins rapidement. Leur tour de jeu se limite à une action de mouvement ou à une action simple, mais pas les deux (les actions complexes sont impossibles). Dans le même temps, elles doivent composer avec un malus de –1 à la CA et aux jets d'attaque et de Réflexes. Les individus ralentis évoluent à la moitié de leur vitesse de déplacement normale (arrondir à la tranche de 1,50 mètre inférieure), ce qui affecte leur distance de saut.
Les effets de plusieurs *lenteurs* ne sont pas cumulatifs. *Lenteur* contre et dissipe *rapidité*.
Composante matérielle : une goutte de mélasse.

Leurre
Illusion (hallucination)
Niveau : Bard 5, Duperie 5, Ens/Mag 5
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Zone d'effet : émanation de 12 m de rayon
Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Tout sort de Divination (scrutation) utilisé pour distinguer ce qui se trouve dans la zone reçoit une image erronée (comme dans le cas du sort *image accomplie*) définie par le lanceur de sorts au moment de l'incantation. À tout moment, celui-ci peut modifier l'image comme il lui sied, à condition de se concentrer. Quand il ne se concentre pas, elle reste statique.
Composante matérielle : un bloc de jade valant au moins 250 po, que l'on réduit en poudre et jette en l'air au moment de l'incantation.

Lévitation
Transmutation
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, F

Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle ou courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : le jeteur de sorts, 1 créature consentante ou 1 objet dans la limite de 50 kg/niveau
Durée : 1 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet de se déplacer de bas en haut ou de faire bouger de la même façon une créature consentante ou un objet (qui doit n'être entre les mains de personne ou appartenir à un individu consentant). Le mage dirige mentalement les déplacements du sujet, lesquels sont limités à 6 mètres par round (vers le haut ou le bas). Chaque déplacement correspond à une action de mouvement. Il est impossible de déplacer le sujet à l'horizontale, mais celui-ci peut se mouvoir latéralement en s'aidant d'une paroi ou d'un plafond (en règle générale, sa vitesse de déplacement est alors divisée par deux).
Lorsqu'une créature en état de *lévitation* tente de combattre (à l'aide d'armes de corps à corps ou à distance), elle constate que son équilibre est instable : sa première attaque s'accompagne d'un malus de –1, la deuxième de –2, et ainsi de suite jusqu'à un maximum de –5. Si elle passe un round entier à se stabiliser, le malus retombe à –1 et la progression recommence.
Focaliseur : une boucle de cuir ou un fil d'or tordu de manière à représenter une coupe vue de profil et pourvue d'une longue jambe.

Liberté de mouvement
Abjuration
Niveau : Bard 4, Chance 4, Dru 4, Prê 4, Rôd 4
Composantes : V, G, M, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle ou contact
Cible : le jeteur de sorts ou créature touchée
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet au personnage ou à la créature qu'il touche de se déplacer et de combattre normalement, même sous le coup de sorts ou d'effets magiques qui contrarient normalement les déplacements, comme c'est le cas pour *brouillard dense*, *lenteur*, la paralysie ou *toile d'araignée*. Le sujet réussit automatiquement les tests de lutte visant à résister aux tentatives de lutte, ainsi que les tests de lutte ou d'Évasion visant à échapper à une lutte ou une immobilisation.
Le sujet peut également se mouvoir et attaquer normalement sous l'eau, même à l'aide d'armes tranchantes (épées, haches, etc.) ou contondantes (fléaux, marteaux et autres masses d'armes), du moins tant qu'il les manie au corps à corps (il ne peut toujours pas les lancer). Par contre, *liberté de mouvement* ne permet pas de respirer sous l'eau.
Composante matérielle : une lanière en cuir, nouée autour du bras ou de la jambe.

Lien télépathique
Divination
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : le jeteur de sorts et 1 créature consentante/3 niveaux, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres
Durée : 10 minutes/niveau (T)

Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Cette divination permet de forger un lien télépathique entre plusieurs créatures devant avoir un minimum de 3 en Intelligence. Ce lien ne peut être établi qu'entre des sujets consentants, ce qui explique l'absence de jet de sauvegarde ou de résistance à la magie. Les créatures connectées entre elles peuvent communiquer par télépathie, même si elles parlent des langues différentes. Le lien n'établit aucun ascendant d'une créature sur les autres. Une fois qu'il est constitué, il continue de fonctionner sans considération de distance (mais il est coupé entre les individus se retrouvant dans des plans d'existence différents).
S'il le souhaite, le personnage peut ne pas s'inclure dans le lien ainsi formé. Toutefois, cette décision doit être prise lors de l'incantation.
On peut user de *permanence* sur un *lien télépathique*, mais seuls deux individus peuvent être reliés de la sorte à chaque *permanence*.
Composantes matérielles : deux coquilles d'œufs pondus par des créatures d'espèces différentes.

Localisation d'objet
Divination
Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2, Prê 3, Voyage 2
Composantes : V, G, F/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Zone d'effet : cercle de 120 m de rayon + 12 m/niveau, centré sur le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Grâce à cette incantation, le personnage sent dans quelle direction se trouve un objet qu'il connaît bien ou qu'il visualise parfaitement. Le sort peut localiser des objets aussi divers que variés (vêtements, bijoux, meubles, armes, outils, etc.). On peut lui demander de trouver un objet appartenant à une catégorie générale (comme par exemple un escalier, une épée ou un joyau), auquel cas il indique le plus proche. Si l'on recherche un certain objet, il faut avoir son image mentale précise en tête au moment de l'incantation, sinon le sort échoue. Il est impossible de retrouver un objet précis (tel que " la chevalière du baron Vulden ") sans avoir auparavant vu l'objet en question (directement, pas par le biais d'un sort de Divination).
Localisation d'objet est bloqué par le plomb et ne permet pas de retrouver les êtres vivants ni les objets transformés à l'aide de *métamorphose universelle*.
Focaliseur profane : une petite brindille prenant la forme d'une baguette de sourcier.

Localisation de créature
Divination
Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4
Composantes : V, G, M
Durée : 10 minutes/niveau

Ce sort est semblable à *localisation d'objet*, si ce n'est qu'il permet de retrouver une créature connue.
Au terme de l'incantation, le personnage tourne lentement sur lui-même, jusqu'à ce que le sort lui indique dans quelle direction se trouve la créature qu'il recherche (à condition que cette dernière ne soit pas trop loin). Si elle se déplace, le jeteur de sorts sait également dans quelle direction elle avance.
Le sort permet de localiser une créature d'une espèce spécifique (par exemple, un humain ou une licorne), mais aussi quelqu'un que le personnage connaît personnellement. Il ne peut pas trouver une créature d'un type général (comme humanoïde ou animal). Pour que *localisation de créature* fonctionne, le personnage doit avoir vu un spécimen de l'espèce recherchée au moins une fois dans sa vie et de près (9 mètres ou moins).

Le sort est bloqué par les cours d'eau et ne peut pas localiser les objets. Il peut être abusé par des sorts tels qu'*antidétection*, *double illusoire* et *métamorphose*.
Composante matérielle : quelques poils de chien de chasse.

Localisation suprême
Divination
Niveau : Connaissance 8, Ens/Mag 8, Prê 8
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : illimitée
Cible : 1 créature ou 1 objet
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort est parmi les plus puissants pour qui cherche à localiser une créature ou un objet. En effet, seuls *esprit impénétrable* ou l'intervention directe d'un dieu peuvent empêcher le lanceur de sorts d'apprendre ce qu'il cherche à savoir. *Localisation suprême* contourne les méthodes de protection habituelles contre la scrutation ou la localisation magique. Le sort commence par révéler l'endroit exact où se trouve l'individu ou l'objet recherché (nom du bâtiment, du propriétaire, de l'entreprise, etc.), en y ajoutant la localité, le comté (ou autre division administrative), le pays, le continent et le plan d'existence.
Pour trouver une créature à l'aide de ce sort, il faut l'avoir déjà vue ou posséder un objet lui ayant appartenu. Pour localiser un objet, il suffit de l'avoir touché au moins une fois.

Lueur d'arc-en-ciel
Illusion (mirage) [mental]
Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4
Composantes : V (Bard uniquement), G, M, F (voir description)
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : lueurs multicolores dans une étendue de 6 m de rayon
Durée : concentration + 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître une lueur aux couleurs d'arc-en-ciel, qui fascine toutes les créatures prises dans la zone d'effet. *Lueur arc-en-ciel* peut captiver un maximum de 24 DV, les créatures qui ont le moins de DV étant affectées les premières. En cas d'égalité, ce sont les cibles se trouvant le plus près du jeteur de sorts qui sont touchées en priorité. Si elles ratent leur jet de sauvegarde, elles sont fascinées par la lueur.
D'un simple geste (action libre), le personnage peut déplacer la lueur de 9 mètres par round (il déplace alors son point d'origine). Toutes les créatures affectées la suivent, faisant de leur mieux pour rester dans la zone d'effet. Celles qui sont retenues par leurs compagnons tentent tout de même de le faire. Si la lueur entraîne ses victimes dans une zone dangereuse (feu, falaise, etc.), elles ont droit à un second jet de sauvegarde. Si elle disparaît à la vue des créatures affectées (suite à un sort de *brume de dissimulation*, par exemple), ces dernières échappent automatiquement à son influence.
Lueur arc-en-ciel reste sans effet sur les créatures aveugles.
Composante verbale : magiciens et ensorceleurs peuvent lancer ce sort sans ouvrir la bouche. Par contre, les bardes doivent chanter, jouer d'un instrument ou réciter quelques vers.
Composante matérielle : un peu de phosphore.
Focaliseur : un prisme en cristal.

Lueur féerique
Évocation [lumière]
Niveau : Dru 1
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Zone d'effet : créatures et objets pris dans un rayonnement de 1,50 m de rayon
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Une pâle lueur entoure les cibles et les rend plus visibles. Elles éclairent autant que des bougies, ce qui les empêche de bénéficier du camouflage normalement assorti à l'obscurité (bien qu'un sort de *ténèbres* de 2e niveau ou plus fonctionne normalement) ou à des sorts tels que *déplacement*, *flou* ou *invisibilité*. La lumière est trop diffuse pour avoir le moindre effet sur les morts-vivants ou les créatures vivant dans le noir. Selon l'incantation proférée par le druide, la *lueur féerique* peut être bleue, verte ou violette. Elle ne fait aucun mal aux objets ou créatures qu'elle souligne.

Lueurs hypnotiques
Illusion (mirage) [mental]
Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2
Composantes : V (Bard uniquement), G, M (voir description)
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : lueurs multicolores dans une étendue de 3 m de rayon
Durée : concentration + 2 rounds
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Cette incantation génère des lueurs de couleurs changeantes qui fascinent les créatures présentes dans la zone d'effet. Jetez 2d4, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10), pour déterminer combien de DV sont affectés. Les créatures qui ont le moins de DV sont affectées les premières. En cas d'égalité, ce sont les cibles se trouvant le plus près du point d'origine du sort qui sont touchées en priorité. Les DV en trop sont perdus. Les créatures affectées contemplent les lueurs sans prendre garde à ce qui les entoure. Les créatures aveugles sont immunisées contre ce sort.
Magiciens et ensorceleurs peuvent lancer ce sort sans ouvrir la bouche. Par contre, les bardes doivent chanter, jouer d'un instrument ou réciter quelques vers.
Composante matérielle : un bâtonnet d'encens allumé ou une baguette de cristal emplie d'un gaz phosphorescent.

Lumière
Évocation [lumière]
Niveau : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0, Prê 0
Composantes : V, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : objet touché
Durée : 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Lancé sur un objet, ce sort le fait briller comme la lumière d'une torche, ce qui lui permet d'éclairer jusqu'à 6 mètres à la ronde (tout en offrant une lueur diffuse sur 6 mètres de plus). L'effet est immobile, mais on peut le jeter sur un objet mobile. La *lumière* n'éclaire plus dans une zone de *ténèbres* magiques.
Tous les sorts de lumière contrent et dissipent les sorts d'obscurité de niveau supérieur ou égal.
Composante matérielle : une luciole ou un peu de mousse phosphorescente.

Lumière brûlante
Évocation
Niveau : Prê 3, Soleil 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au prêtre de canaliser le pouvoir de son dieu et de le projeter sous forme d'un rayon de lumière brûlante jaillissant de la paume de sa main. Il doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible, qui subit alors 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d8). Pour leur part, les morts-vivants se voient infliger 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum 10d6). C'est encore pire pour ceux qui sont vulnérables à la lumière du jour, comme les vampires (1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts, maximum 10d8). À l'inverse, créatures artificielles et objets inanimés sont moins affectés (1d6 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts, maximum 5d6).

Lumière du jour
Évocation [lumière]
Niveau : Bard 3, Dru 3, Ens/Mag 3, Pal 3, Prê 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : objet touché
Durée : 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

L'objet touché par le jeteur de sorts dégage une lumière aussi vive que celle du soleil dans un rayon de 18 mètres, et une lumière tamisée sur les 18 mètres suivants. Les créatures vulnérables à la lumière du jour souffrent des mêmes handicaps face à ce succédané magique. Malgré son nom, ce sort n'est pas l'équivalent de la lumière du jour au regard des créatures vulnérables à celle-ci (comme les vampires). Si le sort est lancé sur un objet que l'on recouvre ensuite d'une matière ou texture ne laissant pas passer la lumière, les effets du sort sont bloqués tant que le cache reste en place.
Lumière du jour cesse temporairement de faire effet au contact d'une zone de ténèbres magiques de niveau égal, mais ces dernières sont également réprimées dans la zone d'effet du sort. Les conditions d'éclairage en vigueur redeviennent donc celles qui régnaient avant l'arrivée des ténèbres magiques.
Lumière du jour contre et dissipe tout sort d'obscurité de niveau égal ou inférieur, comme *ténèbres*.

Lumières dansantes
Évocation [lumière]
Niveau : Bard 0, Ens/Mag 0
Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : jusqu'à 4 lumières devant se trouver dans un rayon de 3 m
Durée : 1 minute (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

En fonction de la version choisie, ce sort fait apparaître jusqu'à quatre lumières ressemblant à des lueurs de torches ou de lanternes (et qui éclairent autant), jusqu'à quatre globes lumineux ressemblant à des feux follets, ou une silhouette luisante et vaguement humanoïde. Si l'on en crée plusieurs, les *lumières dansantes* doivent rester à 3 mètres ou moins les unes des autres. Ce détail excepté, elles se déplacent au gré de leur créateur, sans que ce dernier ait besoin de se concentrer : elles peuvent avancer, reculer, monter, descendre, tourner à l'angle des couloirs, etc. Elles parcourent jusqu'à 30 mètres par round. Toute lumière dansante quittant les limites de portée (par rapport au personnage, pas au point où le sort a été lancé) disparaît aussitôt.
Il est possible d'user de *permanence* sur un sort de *lumières dansantes*.

Magie des ombres
Illusion (ombre)
Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : voir description
Effet : voir description
Durée : voir description
Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet d'aller chercher de l'énergie dans le plan de l'Ombre pour reproduire de manière quasi réelle une évocation d'ensorceleur ou de magicien, pour peu qu'elle ne dépasse pas le 4e niveau (dans le cas des sorts ayant plusieurs niveaux, référez-vous à la version de mage).
Les sorts qui infligent des dégâts, comme *éclair*, ont un effet normal, sauf si la créature affectée réussit un jet de Volonté. Si la ou les cibles comprennent qu'elles ont affaire à une illusion, *magie des ombres* ne leur inflige que 20 % des dégâts normaux. Si l'attaque s'accompagne d'un effet spécial, celui-ci a 20 % de chances d'être simulé (et ses effets sont divisés par cinq). Toutes les créatures affectées ont droit à un jet de sauvegarde normal si le sort copié en autorise un, mais le DD est calculé en fonction du niveau de *magie des ombres* (5e) et non de celui du sort copié.
Les sorts n'infligeant pas de dégâts (tel *bourrasque*) restent sans effet si on les identifie comme étant des illusions.
Les objets réussissent automatiquement leur jet de Volonté contre ce sort.

Magie des ombres suprême
Illusion (ombre)
Niveau : Ens/Mag 8

Ce sort est semblable à *magie des ombres*, si ce n'est qu'il permet également de reproduire les évocations (d'ensorceleur ou de magicien) du 7e niveau. Si on les identifie comme étant des illusions, les sorts infligeant des dégâts ne causent que 60 % des dégâts normaux.

Main broyeuse
Évocation [force]
Niveau : Ens/Mag 9, Force 9

Composantes : V, G, M, F/FD

Ce sort est semblable à *main interposée*, si ce n'est que la main créée peut s'interposer entre son créateur et les attaques, mais aussi repousser ou écraser la créature désignée par le personnage.
La *main broyeuse* peut agripper un ennemi comme la *poigne agrippeuse*. Son bonus de lutte est égal au niveau de lanceur de sorts du personnage + son modificateur d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme (respectivement pour un magicien, prêtre ou ensorceleur), +12 pour la Force de la main (35), et +4 parce qu'elle est de taille G. Elle inflige 2d6+12 points de dégâts (mortels) par test de lutte remporté contre son adversaire.
Main broyeuse peut arrêter les coups comme la *main interposée*, ou bousculer un adversaire comme la *main impérieuse*, mais avec un bonus de +18.
Pour diriger le sort vers une nouvelle cible, il faut entreprendre une action de mouvement.
Les prêtres capables de lancer ce sort le nomment systématiquement en l'honneur de leur dieu (*main broyeuse de Saint Cuthbert*, par exemple).
Focaliseur profane : gant en peau de serpent.

Main du berger
Évocation
Niveau : Prê 3
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 7,5 km
Effet : main spectrale
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître une main spectrale, que le personnage peut envoyer chercher quelqu'un dans un rayon de 7,5 kilomètres. La main fait des signes à la créature retrouvée et l'incite à la suivre pour la conduire jusqu'au prêtre.
La main se forme devant le lanceur de sorts, qui lui fait alors la description physique de l'individu (ou de la créature) qu'il souhaite retrouver (race, sexe, apparence, mais pas des concepts aussi abstraits et ambigus que le niveau, l'alignement ou la classe). Une fois la description achevée, la main part chercher une créature qui y ressemble. Le temps qui lui est nécessaire pour la retrouver dépend de la distance la séparant du prêtre :

Distance	Temps nécessaire à la localisation
Jusqu'à 30 m	1 round
300 m	1 minute
1,5 km	10 minutes
3 km	1 heure
4,5 km	2 heures
6 km	3 heures
7,5 km	4 heures

Une fois le sujet localisé, la main lui fait des signes afin de l'inciter à la suivre. Si l'individu s'exécute, la main indique la direction dans laquelle se trouve le prêtre et le guide jusqu'à lui par le chemin le plus rapide. Elle flotte 3 mètres devant le sujet et adapte sa vitesse de déplacement à la sienne (elle peut avancer au maximum de 72 mètres par round). La main disparaît dès que l'individu qu'elle était chargée de ramener arrive près du prêtre. Le sujet n'est nullement forcé de suivre la main ou de se montrer amical envers le lanceur de sorts. S'il décide de ne pas suivre la main, celle-ci continue de lui faire signe aussi longtemps qu'elle le peut, avant de disparaître au terme de la durée indiquée. Si le sort s'achève alors que la cible est en route pour rejoindre le prêtre, la main disparaît tout de même ; la personne guidée devant alors se débrouiller seule.

Si plusieurs créatures correspondent à la description donnée dans les limites de portée, la main localise la plus proche du prêtre. Dans le cas où elle refuse de venir, la main ne va pas chercher la suivante.
Si, au bout de quatre heures de recherche, la main n'a trouvé personne qui corresponde à la description fournie par son créateur, elle revient jusqu'à lui, écarte les doigts pour lui indiquer qu'elle a échoué et disparaît.
La *main du berger* n'a pas de forme physique. Elle est invisible, sauf pour le prêtre et le sujet. Elle ne peut pas combattre, ni faire quoi que ce soit d'autre que localiser la créature décrite et la ramener jusqu'au jeteur de sorts. Incapable de traverser les solides, elle peut toutefois se glisser par les fentes ou les fissures. Elle ne peut pas s'éloigner au-delà de 7,5 kilomètres de l'endroit où l'incantation a été récitée.

Main impérieuse
Évocation [force]
Niveau : Ens/Mag 6
Composantes : V, G, F

Ce sort est semblable à *main interposée*, si ce n'est que la *main impérieuse* poursuit et repousse les adversaires désignés par le mage. Considérez qu'il s'agit de l'équivalent d'une bousculade, mais avec un bonus de +14 au test de Force : +8 en raison de la Force de la main (27), +4 parce qu'elle est de taille G et +2 parce qu'elle charge (bonus qu'elle obtient systématiquement). La main se déplace toujours avec l'adversaire désigné pour le repousser de toute la distance permise. Sa vitesse de déplacement n'est pas limitée. Pour diriger la main vers une nouvelle cible, il faut entreprendre une action de mouvement.
Une créature extrêmement forte est incapable d'écarter la *main impérieuse* (car cette dernière s'interpose toujours entre le mage et elle), mais elle peut la repousser en direction du personnage si elle réussit un test de bousculade contre la main.
Focaliseur : gant solide en cuir ou tissu épais.

Main interposée
Évocation [force]
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : main de 3 m de long
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Cette incantation fait apparaître une main magique de taille G, qui se forme entre le personnage et l'un de ses adversaires. La main flottante et désincarnée se déplace alors de manière à toujours se trouver entre les deux protagonistes, quels que soient les efforts déployés par l'adversaire pour la contourner. Elle procure un abri au mage, ce qui se traduit par un bonus de +4 à la CA (contre cet adversaire uniquement). Rien ne peut abuser la main. Elle continue de s'interposer même en cas d'obscurité soudaine, ou si l'adversaire devient invisible, se transforme, se cache, etc. S'il s'enfuit, elle ne le poursuit pas.
Toutes les *mains* font 3 mètres de long et presque autant de large, doigts écartés. Chacune a les caractéristiques suivantes : CA 20 (–1 en raison de sa taille, +11 d'armure naturelle) et autant de points de vie que le maximum du mage. Elle est touchée normalement par les attaques physiques, mais la plupart des sorts qui n'infligent pas de dégâts ne l'affectent pas. Elle est incapable de franchir un mur de force ou de pénétrer dans une *zone d'antimagie*. Si elle traverse un *mur prismatique* ou une *sphère prismatique*, elle en subit les effets normaux. Elle effectue ses jets de sauvegarde comme son créateur. *Désintégration* la détruit, tout comme *dissipation de la magie*.

Toute créature pesant moins d'une tonne et tentant de repousser la main voit sa vitesse de déplacement réduite de moitié. Si l'adversaire pèse davantage, la main ne le ralentit pas, mais elle s'interpose tout de même entre le mage et son assaillant.
Pour diriger le sort vers une nouvelle cible, il faut entreprendre une action de mouvement.
Focaliseur : gant souple.

Mains brûlantes
Évocation [feu]
Niveau : Ens/Mag 1, Feu 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 4,50 m
Zone d'effet : rayonnement en forme de cône
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Un cône de flammes jaillit des mains tendues du personnage. Toutes les créatures prises dans la zone dangereuse subissent 1d4 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d4). Les matières inflammables telles que le tissu, le papier, le parchemin et le petit bois s'enflamment si le feu les touche. N'importe qui peut les éteindre, mais cela nécessite une action complexe.

Main spectrale
Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : 1 main spectrale
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Une main spectrale formée à partir de l'énergie vitale du personnage se matérialise et se déplace comme son créateur l'entend, lui permettant de lancer des sorts de contact de bas niveau à distance. À la fin de l'incantation, le mage perd 1d4 points de vie, qu'il regagne au terme de la durée indiquée ou si la main est dissipée. Par contre, ces points de vie restent perdus si la main est détruite (mais ils se soignent normalement). Tant que le sort persiste, le personnage peut lancer n'importe quel sort de contact du 4e niveau ou moins par l'intermédiaire de la *main spectrale*, qui lui confère un bonus de +2 au jet d'attaque de contact au corps à corps (se servir de la main de cette façon compte comme une attaque normale). Par rapport à l'ennemi, la main se trouve toujours entre lui et le mage. Si elle s'éloigne trop de ce dernier ou sort de son champ de vision (ou s'il cesse de la contrôler), elle revient flotter à son côté.
Étant intangible, la main ne peut pas être affectée par les armes ordinaires. Elle est capable d'esquive surnaturelle (les sorts de zone ne lui infligent aucun dégât sur un jet de sauvegarde réussi ; même en cas d'échec, les dégâts sont automatiquement réduits de moitié), bénéficie des mêmes bonus que le mage aux jets de sauvegarde et a une CA de 22 + modificateur d'Intelligence du personnage. Enfin, elle a entre 1 et 4 points de vie (le nombre de pv empruntés à son créateur lors de l'incantation).

Malédiction
Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 4, Prê 3

Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de maudire la créature touchée. Le personnage choisit l'effet qu'il souhaite produire parmi les trois suivants :

- –6 à une valeur de caractéristique (1 minimum).
- Malus de –4 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde, aux tests de caractéristique et aux tests de compétence.
- Chaque fois que son tour de jeu arrive, la victime a 50 % de chances de pouvoir agir normalement. Sinon, elle ne fait rien.

Il est possible d'ajouter d'autres malédictions à cette liste, mais elles ne doivent pas être plus puissantes que celles-ci et il faut obtenir l'autorisation nécessaire.
La *malédiction* ne peut pas être dissipée, mais il est possible de s'en débarrasser à l'aide d'*annulation d'enchantement*, *délivrance des malédictions*, *miracle*, *souhait* ou *souhait limité*.
Malédiction contre *délivrance des malédictions*.

Malédiction de l'eau
Nécromancie [Mal]
Niveau : Prê 1
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Cible : flasque d'eau touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort permet de transmettre suffisamment d'énergie négative à une flasque d'eau (un demi-litre) pour la transformer en eau maudite. Sur les Extérieurs d'alignement bon, ce liquide a le même effet que l'eau bénite sur les morts-vivants et les Extérieurs d'alignement mauvais.
Composante matérielle : 2,5 kg de poudre d'argent (valeur 25 po).

Manipulation à distance
Transmutation
Niveau : Bard 0, Ens/Mag 0
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : objet non magique pesant jusqu'à 2,5 kg et n'étant porté ou tenu par personne
Durée : concentration
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

En pointant le doigt vers l'objet de son choix, le lanceur de sorts peut le soulever et le déplacer sans le toucher. En sacrifiant une action de mouvement, il peut déplacer l'objet de 4,50 mètres au maximum (dans n'importe

quelle direction). Le sort s’arrête instantanément si la distance séparant le personnage de l’objet dépasse les limites de portée indiquées.

Manipulation des sons
Transmutation
Niveau : Bard 3
Composantes : V, G
Temps d’incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : 1 créature ou 1 objet/niveau, tous devant se trouver à 9 m ou moins les uns des autres
Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Cette incantation permet au barde de modifier les sons produits par les objets ou les créatures. Il peut créer des bruits là où il n’y en a pas (par exemple, faire chanter des arbres), étouffer ceux qui existent (rendre un groupe d’aventuriers silencieux), ou les transformer (faire que la voix d’un individu jetant un sort ressemble à un grognement de cochon). Tous les objets ou créatures doivent être affectés de la même manière (il est impossible de varier les effets). Une fois son choix fait, le personnage ne peut plus le modifier.
Le barde peut manipuler les sons, mais pas créer des mots qui ne lui sont pas familiers. Ainsi, il lui est impossible de transformer sa voix afin de donner l’impression qu’il prononce le mot de commande d’un objet quand il ignore ce dernier.
Un lanceur de sorts dont la voix est fortement modifiée (tel que celui de l’exemple ci-dessus) est incapable de prononcer la moindre incantation. Les sorts à composante verbale lui sont donc interdits.

Manoir somptueux
Invocation (création)
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : V, G, F
Temps d’incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : manoir extradimensionnel dont le volume fait jusqu’à 3 cubes de 3 m d’arête/niveau (F)
Durée : 2 heures/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître un espace extradimensionnel doté d’une seule et unique entrée dans le plan où l’incantation est récitée. Haute de 2,40 mètres et large de 1,20 mètre, cette entrée prend la forme d’un rideau de lumière à peine visible. Seules les créatures désignées lors de l’incantation peuvent la franchir et le portail se ferme et devient invisible quand le personnage pénètre à son tour dans le manoir. Le mage peut le rouvrir quand il le souhaite de l’intérieur. De l’autre côté de la porte, les invités se retrouvent dans une splendide antichambre donnant sur de nombreuses pièces. L’air y est pur et il y fait chaud.
Le joueur peut dessiner le plan qu’il souhaite, dans les limites imposées par le sort. Le manoir est approvisionné pour servir un banquet de neuf plats à douze convives par niveau de lanceur de sorts. Des serviteurs en livrée, presque transparents, attendent les instructions du maître des lieux et de ses invités. Ils fonctionnent comme des *serviteurs invisibles*, si ce n’est qu’on les voit et qu’ils peuvent se déplacer dans toute la demeure. Il y a deux serviteurs par niveau de lanceur de sorts.
Le portail constituant l’unique moyen d’entrer dans le manoir, celui-ci n’est pas affecté par les conditions extérieures (de même que celles qui règnent dans ses murs ne peuvent en sortir).
Focaliseurs : un minuscule portail en ivoire, un peu de marbre poli et une petite cuillère en argent (valeur de 5 po par objet).

Manteau du Chaos
Abjuration [Chaos]
Niveau : Chaos 8, Prê 8
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 6 m
Cibles : 1 créature/niveau dans un rayonnement de 6 m de rayon à partir du prêtre
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Une aura de lumières changeantes entoure les bénéficiaires du sort. Elle les protège des attaques, leur confère une résistance supplémentaire contre les sorts de la Loi ou lancés par les créatures loyales, et plonge ces dernières dans la *confusion* quand elles frappent les individus protégés. Cette abjuration a quatre effets distincts :
Les sujets bénéficient d'un bonus de parade de +4 à la CA et d'un bonus de résistance, également de +4, aux jets de sauvegarde. Contrairement à *protection contre la Loi*, ces bonus s'appliquent contre toutes les attaques, et pas seulement contre celles provenant de créatures loyales.
Les personnages protégés acquièrent une résistance à la magie de 25 contre les sorts de la Loi ou jetés par des créatures loyales.
L'abjuration bloque les tentatives de possession ou d'influence magique, au même titre que *protection contre la Loi*.
Enfin, lorsqu'une créature loyale réussit à toucher l'un des bénéficiaires du sort au corps à corps, elle risque d'être plongée dans la *confusion* pendant 1 round (effet similaire à celui du sort du même nom, jet de Volonté annule, mais contre le DD de *manteau du Chaos*).
Focaliseur : un minuscule reliquaire contenant une relique, comme par exemple un fragment de texte sacré pour les forces du Chaos. Le reliquaire doit valoir au moins 500 po.

Marche dans les airs
Transmutation
Niveau : Air 4, Dru 4, Prê 4
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée (taille Gig maximum)
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort peut marcher dans l'air avec autant de facilité que sur la terre ferme. Marcher vers le haut lui fait l'effet de gravir une colline. Qu'il monte ou descende, il ne peut pas dépasser un angle de 45° et sa vitesse de déplacement habituelle est réduite de moitié.
Un vent important (30 km/h) peut pousser le personnage ou l'empêcher de progresser. Au terme de son tour de jeu, il est porté par les courants aériens de 1,50 mètre tous les 5 km/h de vitesse du vent. Selon les cas, le sujet peut subir d'autres malus en cas de bourrasque violente (il est ainsi possible qu'il ne parvienne plus à contrôler ses déplacements, ou que les éléments déchaînés lui infligent des points de dégâts).
Si la durée du sort expire alors que la cible se trouve encore dans les airs, la magie s'évanouit lentement. Semblant flotter, le sujet tombe de 18 mètres par round pendant 1d6 rounds. S'il touche le sol dans ce délai, tout va bien pour lui. Dans le cas contraire, il subit 1d6 points de dégâts par tranche de 3 mètres restant. Si le sort est dissipé, la même chose se passe. Par contre, s'il est annulé, la cible chute instantanément.

On peut lancer ce sort sur une monture spécialement dressée dans ce sens. Pour apprendre à une monture à se déplacer sous l'influence de *marche dans les airs* (ce qui correspond à un tour inhabituel), il faut une semaine de travail et réussir un jet de Dressage (DD 25).

Marche sur l'onde
Transmutation [eau]
Niveau : Prê 3, Rôd 3
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : 1 créature touchée/niveau
Durée : 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les bénéficiaires du sort peuvent marcher sur n'importe quel liquide avec autant d'aisance que sur la terre ferme. Cela leur permet de négocier sans problème les cours d'eau ou la glace, mais aussi la neige, la boue, l'huile, les sables mouvants, et même la lave, car leurs pieds se posent à quelques centimètres au-dessus de la surface (à noter que cela ne les empêche pas de souffrir de l'intense chaleur dégagée par le magma). Les sujets peuvent marcher, courir, ou charger normalement, comme s'ils se trouvaient sur la terre ferme.
Si le sort est lancé sous l'eau (ou sur des sujets tout ou partiellement immergés), ses bénéficiaires remontent vers la surface à la vitesse de 18 mètres par round et se stabilisent, debout, à quelques centimètres au-dessus du liquide.

Marque de la justice
Nécromancie
Niveau : Pal 4, Prê 5
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : permanente (voir description)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Quand la persuasion ne suffit pas à inciter un criminel à suivre le droit chemin, *marque de la justice* l'encourage à ne pas retomber dans ses travers.
Le sort trace une marque indélébile sur le sujet. Le prêtre décide lors de l'incantation du comportement qui active le symbole (le plus souvent, cela revient à choisir le crime qu'on souhaite que le sujet cesse de perpétrer). Dès que la cible a le comportement en question, elle tombe sous le coup d'une *malédiction*, comme le sort du même nom.
Comme ce sort a un temps d'incantation de 10 minutes et nécessite de tracer un signe sur le sujet, on ne peut le lancer que sur un individu consentant ou immobilisé.
Tout comme *malédiction*, *marque de la justice* ne peut pas être dissipé, mais *annulation d'enchantement*, *délivrance des malédictions*, *miracle*, *souhait* et *souhait limité* en viennent à bout (à noter que *délivrance des malédictions* ne fonctionne que si le jeteur de sorts est d'un niveau au moins égal à celui qui a lancé *marque de la justice*). Ces restrictions restent valables que la marque ait été activée ou non.

Marteau du Chaos
Évocation [Chaos]
Niveau : Chaos 4

Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : rayonnement de 6 m de rayon
Durée : instantanée (1d6 rounds ; voir description)
Jet de sauvegarde : Volonté, partiel (voir description)
Résistance à la magie : oui

Ce sort génère une énergie chaotique qui frappe les adversaires du prêtre. L'attaque prend la forme d'une explosion multicolore ricochant en tous sens. Seules les créatures loyales ou neutres sont affectées.
Le sort inflige 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 5d8) aux créatures loyales (ou 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts, pour un maximum de 10d6, aux Extérieurs loyaux) et les ralentit pendant 1d6 rounds. Un individu ralentit ne peut accomplir qu'une action simple ou de mouvement à son tour, sans oublier les habituelles actions libres. En outre, il subit un malus de –2 à la CA, aux jets d'attaque, aux jets de dégâts et aux jets de Réflexes. Un jet de Volonté réussi réduit les dégâts de moitié et annule l'effet secondaire.
Les créatures neutres ne subissent que des demi-dégâts et ne risquent pas de se retrouver ralenties. Si elles réussissent leur jet de Volonté, les dégâts infligés tombent au quart du total indiqué par les dés.

Mauvais œil
Nécromancie [Mal]
Niveau : Bard 6, Ens/Mag 6
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature vivante
Durée : 1 round/3 niveaux (voir description)
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Chaque round, le personnage vise une créature vivante, la frappant à l'aide d'ondes de puissance maléfique. Selon les DV de la cible, cette attaque peut avoir jusqu'à trois effets.

DV	Effets
10 ou plus	Fièvre
5–9	Terreur, fièvre
4 ou moins	Sommeil, terreur, fièvre

Ces effets sont cumulatifs et concourants.
Fièvre. La créature affectée est prise d'une brusque poussée de fièvre lui communiquant de terribles douleurs. Elle subit un malus de – aux jets d'attaque, jets de dégâts avec une arme, jets de sauvegarde, tests de compétence et tests de caractéristique. La crise persiste pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts. Elle ne peut pas être contrée par *guérison des maladies* ou *guérison suprême*, mais *délivrance des malédictions* y met un terme.
Terreur. La cible est paniquée pendant 1d4 rounds. Même lorsqu'elle reprend le contrôle de ses actes, elle reste secouée pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts de ce dernier. Si, malgré cela, elle se trouve de nouveau confrontée au jeteur de sorts, elle est de nouveau paniquée pour le reste de la durée. Il s'agit d'un effet de terreur.
Sommeil. Le sujet s'endort pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts. On ne peut le réveiller pendant la durée de l'effet qu'en dissipant ce dernier. Il ne s'agit pas d'un effet de *sommeil* et les elfes n'y sont donc pas immunisés.

Le sort dure 1 round par tranche de trois niveaux de lanceur de sorts. Pour viser un adversaire, il faut entreprendre une action de mouvement par round au-delà du premier.

Mémorisation
Transmutation
Niveau : Mag 4
Composantes : V, G, M, F
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : instantanée

Cette incantation permet de préparer des sorts supplémentaires ou de les conserver en mémoire. Les deux versions possibles sont les suivantes :
Préparation. Le personnage peut préparer trois niveaux de sorts supplémentaires (autrement dit : trois sorts du 1er niveau, un du 1er niveau et un autre du 2e, ou un du 3e). Un tour de magie (sort du niveau 0) compte pour un demi-niveau de sort. Le magicien prépare et lance ces sorts normalement.
Conservation en mémoire. Le personnage garde en tête le sort qu'il a jeté 1 round avant de lancer *mémorisation*. Le sort en question (qui doit être au maximum du 3e niveau) réapparaît aussitôt dans son esprit.
Quelle que soit l'option choisie, le ou les sorts affectés par *mémorisation* disparaissent de l'esprit du personnage au bout de 24 heures s'ils n'ont pas été lancés d'ici là.
Composantes matérielles : un bout de ficelle et une encre obtenue en mêlant de l'encre de sèche et du sang de dragon noir.
Focaliseur : une plaque en ivoire valant un minimum de 50 po.

Message
Transmutation [langage]
Niveau : Bard 0, Ens/Mag 0
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cibles : 1 créature/niveau
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Cette incantation permet de chuchoter des messages et d'en recevoir sans risque d'être entendu par les indésirables. Le personnage commence par indiquer du doigt toutes les créatures à inclure dans le sort. Par la suite, dès qu'il murmure, le message est entendu par tous les destinataires désignés, à condition qu'ils se trouvent dans les limites de portée. L'effet du sort est bloqué par un *silence* d'origine magique, 30 centimètres de pierre, 2,5 centimètres de métal (ou une fine couche de plomb) ou 90 centimètres de bois ou de terre. Le message n'a pas besoin de se déplacer en ligne droite. Il peut contourner un obstacle physique, à condition que le chemin qu'il emprunte reste à l'intérieur des limites de portée. Les créatures recevant le message peuvent à leur tour chuchoter une réponse, que le personnage entend. Le sort transmet les sons, pas le sens ; il ne permet donc pas de franchir la barrière du langage.
Note. Pour énoncer un message, il est nécessaire de le prononcer très bas, ce qui peut permettre à un roublard formé à lire sur les lèvres de l'intercepter.
Focaliseur : un petit bout de fil de cuivre.

Messager animal
Enchantement (coercition) [mental]

Niveau : Bard 2, Dru 2, Rôd 1
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : 1 animal de taille TP
Durée : 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde : aucun (voir description)
Résistance à la magie : oui

Ce sort force un animal de taille TP à se rendre à l'endroit désigné par le personnage. Il sert généralement à transmettre un message à quelqu'un en l'attachant à l'animal. Ce dernier ne doit en aucun cas avoir été dompté ou dressé par quelqu'un d'autre pour que le sort fonctionne (ce qui inclut les familiers et compagnons animaux). Le personnage attire l'animal en lui offrant une nourriture qu'il apprécie. La petite bête avance alors et attend les ordres. Le jeteur de sorts peut lui imprimer à l'esprit un lieu qu'il connaît bien ou un repère visible de loin (comme, par exemple, la cime d'un mont distant). Les indications doivent être simples, car l'animal est incapable de trouver sa destination finale de lui-même. Il est possible de lui attacher une note ou un petit objet autour du cou. Cela fait, le messager part pour le lieu indiqué. Il attend là-bas jusqu'à ce que le sort s'achève, après quoi il reprend une existence normale.
Au cours de cette attente, l'animal se laisse approcher pour que l'on puisse prendre le message ou l'objet qu'il transporte. Notez qu'il est fort possible que le destinataire ne lui prête aucune attention, à moins qu'il ne sache qu'un message lui est destiné. Le sort ne confère pas au destinataire le pouvoir de communiquer avec l'animal ou de lire le message (dans le cas où celui-ci a été rédigé dans une langue qu'il ignore, par exemple).
Composante matérielle : un peu de nourriture appréciée par l'animal que l'on souhaite appeler.

Métal brûlant
Transmutation [feu]
Niveau : Dru 2, Soleil 2
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : l'équipement métallique de 1 créature/2 niveaux, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres, ou 12,5 kg de métal/niveau, contenu dans un cercle de 9 m de rayon
Durée : 7 rounds
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Comme son nom l'indique, *métal brûlant* augmente fortement la température des métaux affectés. Les objets métalliques non magiques, non portés ni tenus, n'ont droit à aucun jet de sauvegarde, contrairement aux objets métalliques magiques. Un objet tenu ou porté utilise le jet de sauvegarde de celui qui l'a en mains (à moins que le sien propre ne soit plus avantageux).
Une créature dont l'équipement métallique est suffisamment chauffé commence à subir des dégâts. Ceux-ci correspondent aux chiffres indiqués plus bas si son armure est affectée ou si elle porte (ou touche) une ou plusieurs masses métalliques équivalant au moins à 1/5e de son poids. À l'inverse, si la cible ne porte pas d'armure métallique et si le métal qu'elle touche correspond à moins de 20 % de son poids, elle ne subit que le minimum de dégâts possible (1 ou 2 points, en fonction du résultat indiqué sur la table).
Au cours du premier round, le métal affecté devient chaud et désagréable au toucher, mais pas au point de perdre des points de vie (c'est également le cas lors du dernier round, alors qu'il retrouve rapidement sa température normale). Pendant le deuxième (et l'avant-dernier) round, la chaleur est suffisamment intense pour infliger des dégâts, lesquels deviennent plus importants au cours des troisième, quatrième et cinquième rounds.

Round	Métal	Dégâts de feu

1	Chaud	Aucun
2	Très chaud	1d4 points
3–5	Brûlant	2d4 points
6	Très chaud	1d4 points
7	Chaud	Aucun

Tout froid suffisamment intense pour blesser la créature annule tout ou partie des dégâts provoqués par *métal brûlant*, à raison de 1 point pour 1 point. Par exemple, si le jet de dés de *métal brûlant* indique 2 points de dégâts alors que la créature affectée est frappée par un *rayon de givre* (qui devrait lui faire perdre, lui, 3 points de vie), elle ne subit aucun dégât de feu et la créature subit seulement 1 point de dégâts de froid. Lancé sous l'eau, *métal brûlant* n'inflige pas le moindre dégât, mais l'eau se met à bouillir.
Métal brûlant contre et dissipe *métal gelé*.

Métal gelé
Transmutation [froid]
Niveau : Dru 2
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : l'équipement métallique de 1 créature/2 niveaux, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres ; ou 12,5 kg de métal/niveau, contenu dans un cercle de 9 m de rayon
Durée : 7 rounds
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Comme son nom l'indique, *métal gelé* diminue fortement la température des métaux affectés. Les objets métalliques non magiques, non portés ni tenus, n'ont droit à aucun jet de sauvegarde, contrairement aux objets métalliques magiques. Un objet tenu ou porté utilise le jet de sauvegarde de celui qui l'a en mains (à moins que le sien propre ne soit plus avantageux).
Une créature dont l'équipement métallique est suffisamment refroidi commence à subir des dégâts. Ceux-ci correspondent aux chiffres indiqués plus bas si son armure est affectée ou si elle porte (ou touche) une ou plusieurs masses métalliques équivalant au moins à 1/5e de son poids. À l'inverse, si la cible ne porte pas d'armure métallique et si le métal qu'elle touche correspond à moins de 20 % de son poids, elle ne subit que le minimum de dégâts possible (1 ou 2 points, en fonction du résultat indiqué sur la table).
Au cours du premier round, le métal affecté devient froid et désagréable au toucher, mais pas au point de perdre des points de vie (c'est également le cas lors du dernier round, alors qu'il retrouve rapidement sa température normale). Pendant le deuxième (et l'avant-dernier) round, le froid est suffisamment intense pour infliger des dégâts, lesquels deviennent plus importants au cours des troisième, quatrième et cinquième rounds.

Round	Métal	Dégâts de froid
1	Froid	Aucun
2	Très froid	1d4 points
3–5	Gelé	2d4 points
6	Très froid	1d4 points
7	Froid	Aucun

Toute chaleur suffisamment intense pour blesser la créature annule tout ou partie des dégâts provoqués par *métal gelé*, à raison de 1 point pour 1 point. Par exemple, si le jet de dés de *métal gelé* indique 5 points de dégâts alors que la créature affectée plonge dans un *mur de feu* (qui devrait lui faire perdre, lui, 8 points de vie), la chaleur annule tous les dégâts dus au froid et la créature subit seulement 3 points de dégâts de type feu. Lancé sous l'eau,

métal gelé n'inflige pas le moindre dégât, mais de la glace se forme instantanément autour de la victime, ce qui a tendance à la ramener vers la surface.
Métal gelé contre et dissipe *métal brûlant*.

Métamorphose
Transmutation
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature vivante et consentante touchée
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort est semblable à *modification d'apparence*, si ce n'est que le mage transforme un sujet consentant en une autre forme de créature vivante. La nouvelle forme doit être du même type que le sujet ou appartenir à l'un des suivants : aberration, animal, créature magique, dragon, fée, géant, humanoïde, humanoïde monstrueux, plante, vase ou vermine. Cette forme ne peut pas posséder un nombre de dés de vie supérieur au niveau de lanceur de sorts (ou aux DV du sujet, prenez le plus haut total des deux), et dans tous les cas, jamais plus de 15 DV (au niveau 15). Il est impossible de conférer au sujet une forme inférieure à la taille I, intangible ou gazeuse. Le type et le sous-type (le cas échéant) du sujet changent pour se conformer à ceux de la nouvelle forme.
En se métamorphosant, le sujet récupère autant de points de vie que s'il venait de se reposer une nuit entière (mais cela ne lui permet pas de regagner les points de caractéristique temporairement perdus, ni de bénéficier des autres avantages d'une journée de repos ; de plus, ce gain ne s'effectue que lors de la métamorphose initiale, pas quand la cible retrouve sa forme normale). À sa mort, la créature reprend ses traits habituels, sans pour autant revenir à la vie.
Le sujet gagne les valeurs de Force, de Dextérité et de Constitution de la nouvelle forme, mais il conserve ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme. Il gagne également les attaques spéciales extraordinaires de la forme (constriction, étreinte et venin, par exemple), mais pas ses particularités extraordinaires (comme guérison accélérée, régénération et odorat) ou pouvoirs magiques et surnaturels.
Les créatures intangibles ou en état gazeux sont immunisées contre *métamorphose*. Une créature dotée du sous-type métamorphe (comme un lycanthrope ou un doppelganger) peut reprendre sa forme normale à tout moment. Il lui en coûte une action simple.
Composante matérielle : un cocon vide.

Métamorphose animale
Transmutation
Niveau : Dru 8, Faune 7
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : jusqu'à 1 créature consentante/niveau, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres
Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun (voir description)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort est semblable à *métamorphose*, si ce n'est qu'il permet de transformer une créature consentante par niveau de lanceur de sorts en animal choisi par le personnage. Le sort reste sans effet sur les individus ne souhaitant pas être transformés. Toutes les créatures doivent adopter la même forme animale. Il n'est donc pas possible d'en transformer une en faucon et une autre en loup sanguinaire. Les bénéficiaires conservent leur

nouvelle forme jusqu'à ce que le sort s'achève ou jusqu'à ce que le druide (ou prêtre) y mette un terme. Chaque sujet a la possibilité de récupérer à tout moment son apparence normale (ce qui correspond à une action complexe). Dans ce cas, le sort continue de faire effet pour les autres. Le nombre maximum de DV de la nouvelle forme est égal aux DV de la cible ou au niveau de lanceur de sorts du personnage (choisir le plus bas), pour un maximum de 20 DV au niveau 20.

Métamorphose funeste
Transmutation
Niveau : Dru 5, Ens/Mag 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule ; Volonté, partiel ; voir description
Résistance à la magie : oui

Ce sort est semblable à *métamorphose*, si ce n'est qu'il permet de transformer le sujet en animal de taille P ou inférieure n'ayant pas plus de 1 DV (comme un chien, un lézard, un signe ou un crapaud). Si la nouvelle forme se révèle fatale pour la créature (par exemple, si le personnage métamorphose un bipède en poisson, ou un oiseau en crapaud), le sujet bénéficie d'un bonus de +4 au jet de sauvegarde.
Si le sort est couronné de succès, le sujet doit également effectuer un jet de Volonté. En cas d'échec, la créature perd ses pouvoirs extraordinaires, surnaturels et magiques, ainsi que sa faculté de jeter des sorts. Elle acquiert l'alignement, les pouvoirs spéciaux, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme de sa nouvelle forme. Elle conserve sa classe et son niveau (ou ses DV), ainsi que tous les avantages qui en découlent (comme le bonus de base à l'attaque, les bonus de base aux jets de sauvegarde et les points de vie) et les aptitudes de classe qui ne sont pas des pouvoirs extraordinaires, surnaturels ou magiques.
Les créatures intangibles ou gazeuses sont immunisées contre la *métamorphose*. Enfin, les créatures affublées du sous-type métamorphe (comme les lycanthropes et autres doppelgangers) peuvent recouvrer leur forme naturelle au prix d'une action simple.

Métamorphose universelle
Transmutation
Niveau : Duperie 8, Ens/Mag 8
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature ou 1 objet non magique (jusqu'à un cube de 3 m de côté/niveau)
Durée : voir description
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet) (voir description)
Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort est semblable à *métamorphose*, si ce n'est qu'il permet également de transformer un objet. Sa durée dépend de l'importance du changement séparant la forme résultante de la forme d'origine. On peut la déterminer en se référant aux indications suivantes :

Forme obtenue(par rapport à celle d'origine)	Augmentation du facteur de durée*
Même règne (animal, végétal, minéral)	+5
Même classe (mammifères, thallophytes, métaux, etc.)	+2
Même taille	+2
Rapport direct (brindille et arbre, fourrure et animal ; etc.)	+2

Intelligence égale ou inférieure +2
* Additionnez tous les facteurs applicables et référez-vous à la table suivante.

Facteur de durée	Exemple de transformation	Durée
0	De caillou en humain	20 minutes
2	De marionnette en humain	1 heure
4	D'humain en marionnette	3 heures
5	De lézard en manticore	12 heures
6	De mouton en manteau de laine	2 jours
7	De musaraigne en manticore	1 semaine
9+	De manticore en musaraigne	Permanente

Contrairement à *métamorphose*, *métamorphose universelle* confère au sujet l'Intelligence de sa nouvelle forme. Si la créature d'origine n'avait pas de valeur de Sagesse et/ou de Charisme, elle en acquiert si sa nouvelle forme en possède normalement.
Comme tous les autres sorts de *métamorphose*, le sujet peut être tué par les dégâts qu'il subit sous sa nouvelle forme. Il est ainsi possible de transformer une créature en caillou et de réduire ce dernier en poussière, ce qui a de bonnes chances d'être fatal à la créature. Si la cible est directement métamorphosée en poussière, il faut faire appel à des méthodes moins orthodoxes pour lui nuire. Une *bourrasque* pourra par exemple la disperser aux quatre vents. En règle générale, la nouvelle forme subit des dégâts chaque fois que son intégrité physique est modifiée de force, mais on doit statuer sur chaque cas.
Métamorphose universelle ne permet pas de rendre magique un objet qui ne l'est pas. les objets magiques ne sont pas affectés par ce sort.
Ce sort ne peut pas non plus créer des substances ou matières précieuses (cuivre, argent, soie, or, platine, mithral, adamantium ou gemmes). Il ne permet pas davantage de dupliquer les effets du fer froid pour passer outre la réduction des dégâts de certaines créatures.
Métamorphose universelle peut reproduire les effets de *métamorphose*, *pétrification*, *transmutation de l'eau en poussière*, *transmutation de la boue en pierre*, *transmutation de la pierre en boue* ou *transmutation de la pierre en chair*.
Composantes matérielles profanes : du mercure, de la gomme arabique et un peu de fumée.

Miracle
Évocation
Niveau : Chance 9, Prê 9
Composantes : V, G, PX (voir description)
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : voir description
Cible, effet ou zone d'effet : voir description
Durée : voir description
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : oui

On requiert un *miracle* plus qu'on le lance. Le prêtre présente une demande à son dieu (ou à la puissance qui lui accorde ses sorts) et le prie de l'exaucer.
Un *miracle* permet, au choix :
• De reproduire l'effet de n'importe quel sort de prêtre jusqu'au 8e niveau (ce qui inclut les sorts spéciaux auxquels le personnage a accès par le biais de ses domaines).
• De reproduire l'effet de n'importe quel autre sort jusqu'au 7e niveau.
• D'annuler les effets néfastes de certains sorts, tels que *débilité* ou *aliénation mentale*.
• De produire n'importe quel effet dont la puissance ne dépasse pas les restrictions imposées ci-dessus.

Si le *miracle* a l'un des effets précédents, le prêtre qui le demande ne perd pas de points d'expérience.
Mais il peut également faire une requête particulièrement importante. Dans ce cas, il perd 5 000 PX, qui contrebalancent l'énergie dépensée par son dieu. Voici quelques exemples de *miracles* de ce type :
• Inverser le cours d'une bataille en ramenant ses alliés à la vie jusqu'au terme du combat.
• Amener le prêtre et ses compagnons (ainsi que tout leur équipement) dans un autre plan, jusqu'au lieu de leur choix, et sans le moindre risque d'erreur.
• Protéger une ville d'un tremblement de terre, d'une éruption volcanique, d'un raz de marée ou d'une autre catastrophe naturelle.

Toute requête en opposition avec la nature ou l'alignement du dieu est systématiquement refusée.
Un sort reproduit autorise les jets de sauvegarde et tests de résistance à la magie normaux (sauf que le DD est calculé comme pour un sort du 9e niveau). Quand *miracle* remplace un sort s'accompagnant d'une perte de points d'expérience, le prêtre doit s'en acquitter comme s'il le lançait normalement. Enfin, quand le sort reproduit nécessite une composante matérielle d'une valeur supérieure à 100 po, le personnage doit la fournir pour que le sort prenne effet.
Coût en PX : 5 000 PX (seulement pour certaines utilisations du sort ; voir ci-dessus)

Mirage
Illusion (hallucination)
Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Zone d'effet : 1 cube de 6 m d'arête/niveau (F)
Durée : concentration + 1 heure/niveau (T)

Ce sort est semblable à *terrain hallucinatoire*, si ce n'est qu'il permet au personnage de faire passer l'endroit choisi pour ce qu'il n'est pas. L'illusion inclut des composantes visuelles, auditives, tactiles et olfactives. Contrairement à *terrain hallucinatoire*, *mirage* peut modifier l'aspect des structures existantes (ou en rajouter s'il n'y en a pas). Ce sort est toutefois incapable de déguiser, de cacher ou d'ajouter des créatures dans la zone d'effet (bien que celles-ci puissent se camoufler normalement au sein de l'illusion comme s'il s'agissait d'un lieu normal).

Mise à mal
Nécromancie
Niveau : Destruction 6, Prê 6
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts (voir description)
Résistance à la magie : oui

Ce sort transmet une importante quantité d'énergie négative à la cible, qui subit 10 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (pour un maximum de 150 points au niveau 15). Si la créature réussit son jet de sauvegarde, *mise à mal* lui inflige des dégâts diminués de moitié mais ne saurait réduire les points de vie de la cible à moins de 1.
Sur un mort-vivant, *mise à mal* a l'effet de *guérison suprême*.

Mise à mort
Nécromancie [Mal, mort]

Niveau : Prê 2, Mort 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature vivante touchée
Durée : instantanée/10 minutes par DV de la cible (voir description)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au prêtre d'absorber l'énergie d'une créature gravement blessée. *Mise à mort* ne fonctionne que sur une créature vivante se trouvant à –1 point de vie ou moins. Si la victime rate son jet de sauvegarde, elle décède aussitôt, tandis que le prêtre gagne 1d8 points de vie temporaires et un bonus de +2 en Force. De plus, son niveau de lanceur de sorts augmente de +1, ce qui rend ses sorts plus efficaces (sans toutefois lui permettre d'en apprendre de nouveaux). Tous ces effets se dissipent au bout de 10 minutes par DV de la créature achevée.

Mission
Enchantement (coercition) [langage, mental]
Niveau : Bard 3, Ens/Mag 4
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 round
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature vivante ayant 7 DV ou moins
Durée : 1 jour/niveau ou jusqu'à accomplissement (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort force la cible à accomplir une mission, ou au contraire à s'en détourner, au choix du personnage. Le sujet, qui ne peut pas avoir plus de 7 dés de vie, doit pouvoir comprendre le lanceur de sorts. *Mission* ne peut pas l'inciter à se suicider ou à accomplir des actes conduisant immanquablement à la mort, mais ce sont les uniques restrictions. La créature n'a d'autre choix que de suivre les instructions reçues tant que sa mission n'est pas accomplie, sans considération de temps.
Si l'ordre prend la forme d'une tâche qu'il est impossible de mener à bien dans un laps de temps (par exemple, " Attends ici " ou " Défends ce site contre toute attaque "), le sort dure au maximum 1 jour par niveau de lanceur de sorts. Notez que, pour peu qu'elle soit suffisamment intelligente, la cible peut pervertir les instructions qui lui sont données. Si le personnage lui ordonne de le protéger contre toute agression, elle peut ainsi l'enfermer au plus profond d'une prison imprenable jusqu'à ce que le sort arrive à son terme.
Si la cible est dans l'incapacité d'essayer d'accomplir sa *mission* pendant une journée entière, elle subit un malus de –2 à toutes ses caractéristiques. Cette pénalité est cumulative, jusqu'à un maximum de –8 au bout de quatre jours (aucune caractéristique ne peut toutefois descendre en dessous de 1). Ses caractéristiques retrouvent leur valeur normale 1 jour après qu'elle a repris sa *mission*.
Les sorts suivants mettent un terme à *mission* (et aux malus qui l'accompagnent) : *annulation d'enchantement*, *délivrance des malédictions*, *miracle*, *souhait* et *souhait limité*. *Dissipation de la magie* reste sans effet.

Modification d'apparence
Transmutation
Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau (T)

Le personnage prend la forme d'une créature de son type (comme humanoïde ou créature magique). Cette nouvelle forme ne doit pas être éloignée de plus d'une catégorie de taille de la sienne. Le nombre maximum de DV de la nouvelle forme est égal au niveau de lanceur de sorts du personnage, pour un maximum de 5 DV au niveau 5. On peut se changer en un membre de son espèce, voire en soi-même.
Le personnage conserve ses valeurs de caractéristique, sa classe, son niveau, ses points de vie, son alignement, son bonus de base à l'attaque et ses bonus de base aux jets de sauvegarde. Il garde également les attaques découlant de pouvoirs magiques ou surnaturels, ainsi que les particularités de sa forme normale, à l'exception de celles qui requièrent un membre que ne présente pas la nouvelle forme (comme une bouche pour un souffle ou des yeux pour une attaque de regard). Il conserve aussi les attaques spéciales extraordinaires et particularités issues de niveaux de classe (comme le pouvoir de rage de berserker du barbare), mais pas les particularités ayant d'autres origines (comme la présence terrifiante du dragon).
Si la nouvelle forme est douée de parole, le personnage communique normalement. Il conserve ses facultés de lanceur de sorts naturelles, mais la nouvelle forme doit être à même de parler intelligiblement (et donc d'avoir un langage) pour user de composantes verbales. Il lui faut également des membres pour manipuler les composantes matérielles et gestuelles.
Le personnage acquiert les particularités physiques de la nouvelle forme tout en conservant son esprit. Ces dernières incluent la taille naturelle, les facultés de déplacement habituelles (comme le creusement, l'escalade, la marche, la nage et le vol à l'aide d'ailes, pour une vitesse de déplacement de 36 mètres en ce qui concerne le vol et de 18 mètres au regard des autres modes de déplacement), le bonus d'armure naturelle, les armes naturelles (comme les griffes, la morsure, etc.), les bonus de compétence raciaux, les dons supplémentaires raciaux et toute particularité physique évidente (présence ou absence d'ailes, nombre de membres, etc.). Un corps doté de membres supplémentaires ne permet pas de porter davantage d'attaques (ou des attaques à deux armes plus avantageuses) que la normale.
Le personnage ne gagne pas de particularités ou d'attaques spéciales extraordinaires qui ne soient pas mentionnées ci-dessus sous les particularités physiques, comme la vision dans le noir, la vision nocturne, la vision aveugle, la guérison accélérée, la régénération, l'odorat, etc.
Le personnage ne gagne aucun pouvoir magique, attaque spéciale surnaturelle ou particularité de la nouvelle forme. Le type et le sous-type (le cas échéant) restent les mêmes, quelle que soit la nouvelle forme. Il est impossible d'adopter la forme d'une créature dotée d'un archétype, même si ce dernier ne change en rien le type et le sous-type.
Le personnage désigne les particularités physiques mineures de la nouvelle forme (comme la couleur et la texture des cheveux, la couleur de la peau, etc.), en respectant l'apparence d'une créature de l'espèce donnée. Il détermine également les particularités physiques de marque de la nouvelle forme (comme la taille, le poids et le sexe), mais elles aussi doivent se conformer à la norme. Le personnage est donc déguisé en spécimen typique de la race de la nouvelle forme. D'ailleurs, s'il lance ce sort pour se déguiser, il bénéficie d'un bonus de +10 au test de Déguisement.
Une fois le changement d'apparence effectué, le personnage conserve tout l'équipement qu'il est capable de porter. Les autres éléments se fondent dans la nouvelle forme et ne fonctionnent plus. Quand il recouvre sa véritable forme, les objets concernés réapparaissent là où ils se trouvaient précédemment portés sur le corps du personnage. Ils se remettent alors à fonctionner. Les objets ramassés sous la forme magique et qu'il ne saurait porter sous sa forme normale tombent à ses pieds. Ceux que n'importe laquelle des formes peut porter (au niveau de la bouche, des mains, etc.) restent en place. Tout membre ou élément d'équipement séparé du personnage recouvre sa véritable forme.

Modification de mémoire
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Bard 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round (voir description)
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Cible : 1 créature vivante
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au barde de s'insinuer dans l'esprit de la créature choisie et de modifier 5 minutes de sa mémoire de manière à obtenir l'un des résultats suivants :

- Éliminer tout souvenir d'un événement auquel la cible a assisté. Ce sort ne permet pas d'annuler des sorts tels que *charme*, *quête* ou *suggestion*.
- Permettre au sujet de se souvenir avec une clarté absolue d'un événement auquel il a assisté. Cela peut par exemple lui permettre de se remémorer à la perfection un passage de livre ou une conversation (de 5 minutes maximum).
- Modifier les détails d'un événement auquel la créature a assisté.
- Implanter le souvenir d'un événement auquel le sujet n'a pas assisté.

L'incantation demande 1 round. Par la suite, si la cible rate son jet de sauvegarde, le barde travaille sur son esprit en visualisant le souvenir qu'il cherche à modifier (ce qui lui prend jusqu'à 5 minutes, le laps de temps exact étant égal à la durée du souvenir qu'il altère ou implante). Si le barde est déconcentré avant d'avoir terminé (ou si la créature sort des limites de portée), le sort échoue automatiquement.
Le souvenir transformé ne modifie pas nécessairement les actions du sujet, surtout s'il contredit la nature de ce dernier. Un souvenir illogique (la cible se rappellerait par exemple qu'elle aime boire du poison) passera sur le compte d'un mauvais rêve ou d'une soirée trop arrosée. Il est plus utile d'utiliser ce sort pour faire croire au sujet qu'il a déjà eu une rencontre agréable avec le barde (ce qui l'encouragera à se comporter amicalement envers celui-ci), pour modifier les ordres donnés par un supérieur de la cible, ou pour que cette dernière oublie avoir vu le personnage et ses compagnons.

Moment de prescience
Divination
Niveau : Chance 8, Ens/Mag 8
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à utilisation

Ce sort confère au personnage un puissant sixième sens ayant trait à lui-même. Il ne peut en profiter qu'une seule fois pendant la durée du sort. Cet effet confère un bonus d'intuition égal au niveau de lanceur de sorts (maximum +25) à un jet d'attaque, test de caractéristique ou de compétence opposé, ou jet de sauvegarde. Il peut aussi choisir d'appliquer le bonus d'intuition à sa CA face à une attaque (même s'il est pris au dépourvu). Activer l'effet n'exige aucune action. Si besoin, il est même possible de l'activer au tour de jeu d'un autre personnage. Par contre, il faut décider d'utiliser *moment de prescience* avant d'effectuer le jet concerné. Ensuite, le sort prend fin.
Un même personnage ne peut bénéficier que d'un seul *moment de prescience* à la fois.

Monture
Invocation (convocation)
Niveau : Ens/Mag 1
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : 1 monture

Durée : 2 heures/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître un cheval léger ou un poney (au choix) servant de monture au personnage. L'animal le sert fidèlement et de son plein gré. Il est harnaché d'un mors, de rênes et d'une selle.
Composante matérielle : quelques poils de cheval.

Morsure magique
Transmutation
Niveau : Dru 1, Rôd 1
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature vivante touchée
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Morsure magique confère à l'une des armes naturelles du sujet un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Le sort peut affecter une morsure, un coup de poing, ou toute autre arme naturelle (sans faire passer les dégâts occasionnés par cette dernière de non-létaux à létaux, le cas échéant).
Il est possible d'user de *permanence* sur un sort de *morsure magique*.

Morsure magique suprême
Transmutation
Niveau : Dru 3, Rôd 3
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature vivante
Durée : 1 heure/niveau

Ce sort est semblable à *morsure magique*, si ce n'est que le bonus d'altération est de +1 tous les quatre niveaux du personnage (jusqu'à un maximum de +5).
Une autre version du sort permet d'offrir un bonus d'altération de +1 à toutes les armes naturelles de la créature (quel que soit le niveau de lanceur de sorts du personnage).
Il est possible d'user de *permanence* sur un sort de *morsure magique suprême*.

Mort rampante
Invocation (convocation)
Niveau : Dru 7
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)/30 m (voir description)
Effet : une nuée de mille-pattes par 2 niveaux
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Cette incantation appelle une masse grouillante de mille-pattes par tranche de deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de dix nuées au niveau 20). Celles-ci ne sont pas nécessairement adjacentes lors de leur apparition.

Il est possible d'invoquer la nuée dans le même espace que d'autres créatures. Elle reste stationnaire, attaquant toutes les créatures situées dans la zone, sauf si le personnage lui ordonne de se déplacer (action simple). Au prix d'une action simple, le personnage peut ordonner à tout ou partie des nuées de se déplacer vers une proie située à 30 mètres ou moins de lui. Par contre, il ne saurait leur ordonner de se déplacer à plus de 30 mètres. S'il s'en éloigne trop, les nuées restent stationnaires, attaquant alors toutes les créatures présentes dans la zone. Enfin, il les contrôle de nouveau s'il revient dans un rayon de 30 mètres.

Mot de pouvoir aveuglant
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Ens/Mag 7, Guerre 7
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : 1 créature dotée de 200 pv ou moins
Durée : voir description
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le personnage prononce un mot qui aveugle une créature de son choix, qu'elle entende le mot ou non. La durée du sort dépend du nombre de points de vie actuel de la créature affectée. Une créature dotée de plus de 200 points de vie n'est pas affectée.

Points de vie	Durée
Jusqu'à 50	Permanente
51–100	1d4+1 minutes
101–200	1d4+1 rounds

Mot de pouvoir étourdissant
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Ens/Mag 8, Guerre 8
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature dotée de 150 pv ou moins
Durée : voir description
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le personnage prononce un mot qui étourdit instantanément une créature de son choix, qu'elle entende le mot ou non. La durée du sort dépend du nombre de points de vie actuel de la créature affectée. Une créature dotée de plus de 150 points de vie n'est pas affectée.

Points de vie	Durée
Jusqu'à 50	4d4 rounds
51–100	2d4 rounds
101–150	1d4 rounds

Mot de pouvoir mortel
Enchantement (coercition) [mental, mort]
Niveau : Ens/Mag 9, Guerre 9
Composantes : V

Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature vivante dotée de 100 pv ou moins
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le personnage prononce un mot qui terrasse instantanément une créature de son choix, qu'elle entende le mot ou non. Une créature dotée de plus de 100 points de vie n'est pas affectée.

Mot de rappel
Invocation (téléportation)
Niveau : Dru 8, Prê 6
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : illimitée
Cible : le jeteur de sorts et des objets et créatures consentantes
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie : non ou oui (inoffensif, objet)

Mot de rappel téléporte instantanément le personnage à son sanctuaire. Le sanctuaire doit être spécifié au moment de la préparation du sort, et il doit forcément s'agir d'un lieu que le prêtre (ou le druide) connaît extrêmement bien. Le point d'arrivée précis prend la forme d'une zone prévue pour l'occasion et ne faisant pas plus de 3 mètres de côté. Il n'y a pas de limite de distance au sein d'un même plan, mais *mot de rappel* ne permet pas de passer d'un plan à un autre. Le lanceur de sorts peut emporter avec lui des objets, à condition de ne pas dépasser sa charge maximale. Il peut également emmener une créature consentante de taille M ou inférieure (portant équipement et objet dans la limite de sa charge maximale) tous les trois niveaux de lanceur de sorts. Une créature de taille G vaut deux créatures de taille M, une créature de taille TG vaut deux créatures de taille G, etc. Toutes doivent être en contact les unes avec les autres, et l'une d'elles au moins doit toucher le prêtre (ou druide). S'il dépasse cette limite, le sort échoue automatiquement.
Il est impossible de transporter une créature ne souhaitant pas l'être. De même, le personnage ne peut emporter des objets appartenant à quelqu'un d'autre que si leur possesseur rate un jet de Volonté (et, le cas échéant, un test de résistance à la magie). Les objets non magiques n'appartenant à personne n'ont pas droit au moindre jet de sauvegarde.

Motif scintillant
Illusion (mirage) [mental]
Niveau : Ens/Mag 8
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : lueurs colorées dans une étendue de 6 m de rayon
Durée : concentration + 2 rounds
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Un ensemble de lueurs scintillantes et criardes parcourt les airs, affectant les créatures situées dans la zone d'effet. Le sort touche un nombre total de dés de vie de créatures égal au niveau de lanceur de sorts (maximum 20). Les créatures possédant le moins de DV sont les premières affectées. En cas d'égalité, les plus proches du point d'origine sont atteintes en priorité. Le sort affecte chaque sujet selon ses dés de vie :

6 ou moins. Inconscience pendant 1d4 rounds, puis étourdissement pendant 1d4 rounds et, enfin, *confusion* pendant 1d4 rounds. Pour les créatures non vivantes, considérez l'inconscience comme de l'étourdissement.
7 à 12. Étourdissement pendant 1d4 rounds, puis *confusion* pendant 1d4 rounds.
13 ou plus. Confusion pendant 1d4 rounds.
Les créatures aveugles ne sont pas affectées par ce sort.
Composante matérielle : un petit prisme en cristal.

Mur d'épines
Invocation (création)
Niveau : Dru 5, Flore 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : mur de buissons épineux constitué de 1 cube de 3 m d'arête/niveau (F)
Durée : 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Cette incantation fait apparaître une barrière de buissons souples mais extrêmement résistants et hérissés d'épines longues comme le doigt. Quiconque se retrouve pris dans le mur ou tente de se frayer un passage au travers perd 25 points de vie par round de déplacement, –1 par point de CA, le bonus de Dextérité et le bonus d'esquive n'étant pas pris en compte. (Les créatures bénéficiant d'une CA de 25 ou plus peuvent donc traverser le mur sans risque).
Le mur doit avoir une épaisseur minimale de 1,50 mètre, ce qui permet de le constituer à partir d'une série de blocs de 3 m x 3 m x 1,50 m, à raison de deux blocs par niveau de lanceur de sorts. Une épaisseur moindre ne diminue pas les dégâts occasionnés par le mur, mais quiconque tente de le traverser le fait bien plus rapidement. On progresse très lentement à l'intérieur d'un *mur d'épines*. Pour pouvoir avancer, il faut entreprendre une action à outrance et réussir un test de Force (DD 20). Pour chaque tranche de 5 points dépassant le DD, la créature progresse de 1,50 mètre (jusqu'à concurrence de sa vitesse de déplacement terrestre normale). Par exemple, une créature obtenant 25 au test de Force progressera de 1,50 mètre par round. Qu'elle soit couronnée de succès ou non, chaque tentative de progression s'accompagne des dégâts évoqués plus haut. Un individu piégé au milieu du mur peut éviter de nouvelles blessures en restant immobile.
Toute créature se trouvant dans la zone d'effet du sort quand celui-ci est lancé subit des dégâts comme si elle avait essayé de traverser le mur. Pour s'échapper, elle n'a que deux solutions : se frayer un chemin jusqu'à la sortie (en se faisant lacérer au passage) ou attendre la fin du sort. Les créatures possédant la faculté de se déplacer librement dans les sous-bois peuvent traverser le *mur d'épines* à vitesse normale, sans subir de dégâts. Il est possible de se tailler un passage dans un *mur d'épines* sans prendre de risques, pour peu que l'on soit patient et que l'on dispose d'armes tranchantes. On progresse alors de 30 centimètres toutes les 10 minutes. Le feu naturel ne peut rien contre cette barrière, mais le feu magique la consume en 10 minutes.
Malgré les apparences, un *mur d'épines* n'est pas une plante vivante et est donc insensible aux sorts qui affectent les plantes.

Mur de fer
Invocation (création)
Niveau : Ens/Mag 6
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : mur de fer constitué d'un carré de 1,50 m de côté/niveau (voir description)
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : voir description

Résistance à la magie : non

Le mage fait apparaître un mur de fer, lisse et vertical. Il peut l'utiliser pour bloquer un passage ou colmater une brèche, car le mur s'intègre aux matières inertes qu'il touche, pour peu que sa surface le lui permette. Il est impossible de le créer à l'endroit où se trouve une créature ou un autre objet. Il doit toujours être lisse, même si le personnage peut modifier sa forme en fonction de l'espace disponible.
Le *mur de fer* fait 2,5 centimètres d'épaisseur tous les quatre niveaux du mage. Il est possible de doubler sa surface en divisant son épaisseur de moitié, et inversement. Chaque carré de 1,50 mètre de côté a 30 points de résistance tous les 2,5 centimètres d'épaisseur et une solidité de 10. Une partie de mur dont les points de résistance tombent à 0 est percée. Si une créature tente de percer le mur d'un seul coup, le DD du test de Force à réussir se monte à 25, +2 tous les 2,5 centimètres d'épaisseur.
Il est possible de créer le mur sans fixer ses bords, de manière à le faire basculer sur les créatures se trouvant de l'autre côté. Si personne ne le pousse, il tombe au hasard (une chance sur deux), d'un côté ou de l'autre. Pour pousser le mur dans le sens souhaité, il faut réussir un test de Force (DD 40). Les individus disposant de suffisamment de place pour éviter la chute du mur y parviennent sur un jet de Réflexes. En cas d'échec, les créatures de taille G ou moins perdent 10d6 points de vie. Le mur ne peut pas écraser les créatures de taille Gig ou plus.
Comme n'importe quel mur en fer, celui-ci est soumis à la rouille et autres phénomènes naturels.
Composante matérielle : une feuille de fer et 500 grammes de poudre d'or (valeur 50 po).

Mur de feu
Évocation [feu]
Niveau : Dru 5, Ens/Mag 4, Feu 4
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : rideau de feu opaque long de 6 m/niveau ou anneau de feu d'un diamètre de 1,50 m/2 niveaux ; dans les deux cas, 6 m de hauteur
Durée : concentration + 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Un rideau immobile de flammes violettes se constitue au terme de l'incantation. Un côté du mur, choisi par le personnage, dégage une importante chaleur infligeant 2d4 points de dégâts de feu à toutes les créatures situées à 3 mètres ou moins des flammes, et 1d4 points à celles se trouvant entre 3 et 6 mètres de distance. Le mur cause ces dégâts quand il apparaît, et à chaque round où un individu est présent dans la zone dangereuse. De plus, il occasionne 2d6 points de dégâts de feu, +1 par niveau du lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20) à quiconque le traverse. Ce total est doublé pour les morts-vivants.
Si le personnage fait apparaître le mur là où se trouvent une ou plusieurs créatures, ces dernières subissent des dégâts équivalents à la traversée des flammes.
Si une portion de mur de 1,50 mètre de large subit au moins 20 points de dégâts de froid en 1 round, elle disparaît (ne divisez pas par quatre les dégâts infligés par le froid, comme il est normal pour les objets).
On peut user de *permanence* sur un sort de *mur de feu*. Un *mur de feu* permanent soufflé par des dégâts de froid est inactif pendant 10 minutes, puis redevient parfaitement opérationnel.
Composante matérielle : un peu de phosphore.

Mur de force
Évocation [force]
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : mur constitué d'un carré de 3 m de côté/niveau
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Comme son nom l'indique, ce sort génère un mur de force invisible. Cette barrière immobile est immunisée contre tous les types d'attaques et la quasi-totalité des sorts, y compris *dissipation de la magie*. *Désintégration* la détruit instantanément, de même que *disjonction*, un *sceptre d'oblitération* ou une *sphère d'annihilation*. Sorts ou souffles sont incapables de franchir le mur dans quelque direction que ce soit, mais des sorts tels que *porte dimensionnelle* ou *téléportation* permettent de passer de l'autre côté. Les créatures éthérées ne peuvent pas traverser la barrière de front (mais elles sont généralement capables de la contourner en passant par le plancher, les murs ou le plafond). Les attaques de regard fonctionnent au travers d'un *mur de force*.
Le mage peut faire apparaître le mur sous la forme d'un plan vertical dont la surface est égale à un carré de 3 mètres de côté par niveau. Quand on le crée, le *mur de force* doit être continu et ne pas montrer la moindre fissure. Si un objet ou une créature le brise en un endroit, le sort cesse instantanément de faire effet.
On peut user de *permanence* sur un *mur de force*.
Composante matérielle : une pincée de poudre d'une pierre semi-précieuse translucide.

Mur de glace
Évocation [froid]
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : plan de glace constitué d'un carré de 3 m de côté/niveau, ou hémisphère de glace d'un rayon de 90 cm + 30 cm/niveau
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître un mur ou un hémisphère de glace, selon la version choisie. On ne peut pas le créer à un endroit occupé par des objets ou des créatures. Sa surface doit être lisse et sans fissure quand il se forme. Toute créature adjacente au mur lors de sa création a droit à un jet de Réflexes pour le détruire alors qu'il se forme. En cas de réussite, le sort échoue automatiquement. Il est vulnérable au feu (*boule de feu*, souffle d'un dragon rouge, etc.), qui lui inflige des dégâts normaux (au lieu d'un total réduit de moitié, comme c'est normalement le cas pour les objets). Si le mur fond soudainement, le choc thermique libère un nuage de brouillard qui persiste pendant 10 minutes.
Plan de glace. La barrière prend la forme d'une couche de glace plane, faisant 2,5 centimètres d'épaisseur par niveau de lanceur de sorts de son créateur. Elle couvre un carré de 3 mètres de côté par niveau de lanceur de sorts (un magicien de niveau 10 peut donc créer un mur de glace long de 30 mètres et haut de 3, un autre de 15 mètres de long sur 6 mètres de haut, etc.). Le plan peut être orienté dans n'importe quelle direction, du moment qu'il est ancré à un support. Si on le veut vertical, il suffit de le fixer au sol, tandis qu'un mur horizontal ou oblique devra être ancré en deux points opposés.
De nature défensive, le *mur de glace* a pour fonction principale de retenir des poursuivants. Chaque carré de 3 mètres de côté a 3 points de résistance par tranche de 2,5 centimètres d'épaisseur. Quiconque attaque le mur le touche automatiquement. Une partie de mur dont les points de résistance tombent à 0 est percée. Si une créature tente de percer la barrière d'un seul coup, le DD du test de Force est de 15 + niveau du lanceur de sorts.
Quand on parvient à creuser un trou dans le mur, il libère une telle vague de froid que quiconque passe par l'ouverture ainsi créée (y compris celui qui l'a percée) subit 1d6 points de dégâts du froid, +1 par niveau de lanceur de sorts.

Hémisphère. Le sort prend la forme d'un hémisphère dont le rayon ne peut dépasser 90 centimètres + 30 centimètres par niveau de lanceur de sorts du mage (un ensorceleur de niveau 7 pourra donc constituer un hémisphère de 3 mètres de diamètre). Il est aussi résistant que le plan de glace décrit ci-dessus, mais n'inflige aucun dégât à qui passe par une brèche.
Il est possible de créer l'hémisphère de manière à ce qu'il emprisonne une ou deux créatures, mais ces dernières peuvent lui échapper en réussissant un jet de Réflexes.
Composante matérielle : un bout de quartz ou de tout autre minerai transparent.

Mur de pierre
Invocation (création) [terre]
Niveau : Dru 6, Ens/Mag 5, Prê 5, Terre 5
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : mur de pierre constitué d'un carré de 1,50 m de côté/niveau (F)
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : non

Cette incantation fait apparaître un mur de pierre fusionnant avec la roche qu'il touche. On s'en sert généralement pour condamner un passage ou colmater une brèche. Il est constitué d'un carré de 1,50 mètre de côté par niveau et de 2,5 centimètres d'épaisseur tous les quatre niveaux de lanceur de sorts. On peut doubler sa superficie en divisant son épaisseur de moitié, et inversement. Il est impossible de le créer à un endroit occupé par une créature ou un objet.
Contrairement au *mur de fer*, qui doit être droit, le *mur de pierre* peut prendre n'importe quelle forme. Il n'a pas besoin d'être vertical ni de reposer sur de solides fondations, mais il doit fusionner avec une ou plusieurs masses de roches existantes. Il peut par exemple servir à créer une rampe ou un pont. Dans ce cas, si la longueur souhaitée dépasse les 6 mètres, le mur doit être arqué et soutenu par des arcs-boutants, ce qui réduit de moitié sa superficie totale. Un druide de niveau 20 peut donc créer un pont constitué de dix carrés de 1,50 mètre de côté. Toujours en réduisant sa superficie, le mur peut être grossièrement taillé de manière à faire apparaître des remparts.
Comme tout mur en pierre ordinaire, il peut être détruit par *désintégration* et à force de persévérance (coups de pioche, etc.). Chaque carré de 1,50 mètre de côté a 15 points de résistance tous les 2,5 centimètres d'épaisseur et une solidité de 8. Une partie de mur dont les points de résistance tombent à 0 est percée. Si une créature tente de percer le mur d'un seul coup, le DD du test de Force à réussir est de 20, +2 tous les 2,5 centimètres d'épaisseur.
Il est possible, mais difficile, d'emprisonner une ou plusieurs créatures à l'aide d'un *mur de pierre*, pour peu qu'on lui donne la forme adéquate. Les cibles peuvent échapper au sort en réussissant un jet de Réflexes.
Composante matérielle : un petit morceau de granit.

Mur de vent
Évocation [air]
Niveau : Air 2, Dru 3, Ens/Mag 3, Prê 3, Rôd 2
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : mur faisant jusqu'à 3 m de long/niveau et 1,50 m de haut/niveau (F)
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun (voir description)
Résistance à la magie : oui

Un rideau de vent vertical et invisible se forme au terme de cette incantation. Il est épais de 60 centimètres et sa violence considérable lui permet d'emporter tout oiseau plus petit qu'un aigle ou d'arracher papiers et autres objets similaires si leur possesseur est surpris (ce dernier peut toutefois les garder en main s'il réussit un jet de Réflexes). Les créatures volantes de taille TP ou P sont incapables de franchir cette barrière. Objets non tenus et vêtements s'envolent au contact d'un *mur de vent*. Flèches et carreaux sont déviés et manquent automatiquement leur cible, tandis que les autres armes à distance ont 30 % de la rater (rochers de géants, projectiles d'engins de siège et autres armes de jet aussi massives ne sont pas affectés). Le gaz ne peut pas franchir le mur, pas plus que la plupart des souffles gazeux ou les créatures en état gazeux. À l'inverse, le sort ne constitue pas une barrière pour les créatures intangibles.
Le mur doit être vertical mais, cette restriction exceptée, le personnage peut lui donner la forme de son choix. Il est possible de le créer cylindrique ou carré pour délimiter une zone bien précise. Un lanceur de sorts de niveau 5 génère un *mur de vent* de 15 mètres de long sur 7,50 mètres de haut, ce qui suffit pour constituer un cylindre de 4,50 mètres de diamètre.
Composantes matérielles profanes : un minuscule éventail et une plume d'oiseau exotique.

Mur illusoire
Illusion (chimère)
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : image de 3 m x 3 m x 30 cm
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie : non

Cette incantation fait apparaître un mur, plancher ou plafond illusoire. Il semble réel, mais les objets tangibles passent au travers sans difficulté. Quand le sort est utilisé pour masquer une fosse, un piège ou une porte, les capacités de détection ne faisant pas appel à la vue fonctionnent normalement. Il suffit de toucher le mur pour se rendre compte qu'il n'est pas réel, mais il ne disparaît pas pour autant.

Mur prismatique
Abjuration
Niveau : Ens/Mag 8
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : mur de 1,20 m de long/niveau et de 60 cm de haut/niveau
Durée : 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : voir description

Ce sort fait apparaître un plan opaque et vertical composé d'un arc-en-ciel de couleurs toujours changeantes qui protège son créateur contre tout type d'attaque. Le mur est immobile et le mage peut rester à côté (ou même le franchir) sans risque. Par contre, toute autre créature de moins de 8 DV se trouve automatiquement aveuglée pendant 2d4 rounds si elle commet l'imprudence de regarder la barrière de couleurs alors qu'elle se trouve dans un rayon de 6 mètres de celle-ci.
Le mur fait au maximum 1,20 mètre de long et 60 centimètres de haut par niveau de lanceur de sorts. Si on le lance à en endroit occupé par une créature, il échoue.

Le mur est constitué de sept couleurs, qui ont chacune un effet. La table qui suit liste les couleurs, dans leur ordre d'apparition, et indique leurs effets sur quiconque tente de traverser le mur, et le sort nécessaire pour les dissiper.
Le mur peut être détruit par une succession de sorts, lesquels doivent être lancés de manière à faire disparaître chaque couleur dans l'ordre (d'abord le rouge, puis l'orange, etc.). *Disjonction* détruit un *mur prismatique*, de même qu'un *sceptre d'oblitération*, mais *zone d'antimagie* reste sans effet, tout comme *dissipation de la magie* et *dissipation suprême*, dont la zone d'effet s'arrête au mur. La résistance à la magie permet de traverser sans risque un *mur prismatique*, à condition de réussir un test contre chacune des couleurs, dans l'ordre.
On peut user de *permanence* sur un sort de *mur prismatique*.

Mur prismatique

Couleur	Place	Effet	Annulée par
Rouge	1ère	Arrête les armes à distance non magiques Inflige 20 points de dégâts de feu (Réflexes, 1/2 dégâts)	*Cône de froid*
Orange	2e	Arrête les armes à distance magiques Inflige 40 points de dégâts d'acide (Réflexes, 1/2 dégâts)	*Bourrasque*
Jaune	3e	Arrête le poison, le gaz et la pétrification Inflige 80 points de dégâts d'électricité (Réflexes, 1/2 dégâts)	*Désintégration*
Vert	4e	Arrête les souffles Poison mortel (Vigueur, 1d6 points de Con temporaires)	*Passe-muraille*
Bleu	5e	Arrête les divinations et les attaques mentales Pétrification (Vigueur, annule)	*Projectile magique*
Indigo	6e	Arrête tous les sorts Démence (voir *aliénation mentale* ; Volonté, annule)	*Lumière du jour*
Violet	7e	Champ d'énergie détruisant tous les objets et effets* Créatures envoyées dans un autre plan (Volonté, annule).	*Dissipation de la magie*

* Certes, la couleur violette rend toutes les autres redondantes, mais elles sont tout de même présentées car certains objets magiques peuvent créer un effet prismatique couleur après couleur, et la résistance à la magie peut permettre de résister à certaines couleurs.

Mythes et légendes
Divination
Niveau : Connaissance 7, Bard 4, Ens/Mag 6
Composantes : V, G, M, F
Temps d'incantation : voir description
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : voir description

Ce sort permet de connaître les légendes en rapport avec une personne, un lieu ou un objet important. Le temps d'incantation n'est que de 1d4x10 minutes quand on se trouve sur place ou quand l'individu ou l'objet est tout près. Si le personnage ne dispose que d'informations détaillées, le temps d'incantation passe à 1d10 jours et le résultat est bien moins complet (mais il permet généralement de retrouver le lieu, l'individu ou l'objet, rendant ainsi possible un second sort de *mythes et légendes*). Enfin, si le personnage a seulement entendu quelques rumeurs, le temps d'incantation est de 2d6 semaines et le résultat est souvent vague et incomplet (même s'il permet d'obtenir des renseignements plus détaillés et de lancer une nouvelle fois le sort).
Durant l'incantation, le personnage ne peut se livrer qu'à des activités de routine (manger, dormir, etc.). Une fois le temps indiqué écoulé, l'esprit du personnage s'emplit des légendes ayant trait au lieu, à l'individu ou à l'objet qui l'intéresse (s'il en existe). Il peut s'agir de rumeurs qui se propagent encore, de mythes oubliés depuis longtemps, ou encore d'informations que personne n'a jamais eues. Si l'endroit, l'individu ou l'objet n'est pas suffisamment important pour générer des légendes, le sort reste sans résultat. Généralement, les personnages de

niveau 11 ou plus sont considérés “ légendaires ”, de même que les monstres qu’ils ont vaincus, les objets magiques qu’ils possèdent ou ont possédés et les lieux où ils ont accompli leurs plus grands exploits.
Voici quelques exemples :
À propos d’une hache magique que le personnage a en main : “ Malheur au malfaisant touchant cette arme, car même le manche peut trancher pour le mal exorciser. Seul un Fils ou une Fille de la Pierre, qui aime Moradin et à qui ce dernier le rend bien, pourra réveiller les pleins pouvoirs de l’arme lorsque le mot sacré *Rudnogg* franchira ses lèvres. ”
À propos d’un paladin légendaire au sujet duquel le lanceur de sorts connaît de nombreux détails : “ Vanashon s’est vu refuser la gloire de la mort et les devoirs qui donnaient un sens à son existence. Il attend patiemment sous les monts Interdits. ” (Il a été pétrifié dans les cavernes de ces montagnes.)
Des ruines anciennes à propos desquelles le personnage a juste trouvé une vague référence dans un livre ancien : “ L’ensorceleur qui se faisait appeler Ryth érigea une bibliothèque sans mots et un temple sans dieux. Lecteurs et adorateurs les abattirent en une nuit et un jour. ” (Ces maigres précisions permettront peut-être de jeter de nouveau *mythes et légendes*, avec un meilleur résultat).
Composante matérielle : encens (250 po minimum).
Focaliseur : quatre lamelles d’ivoire (50 po chacune) disposées de manière à former un rectangle.

Nappe de brouillard
Invocation (création)
Niveau : Ens/Mag 2, Eau 2
Composantes : V, G
Temps d’incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : brouillard s’étendant sur 9 m de rayon et 6 m de haut
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Un banc de brouillard apparaît à l’endroit désigné par le personnage. Il limite le champ de vision (y compris la vision dans le noir) à 1,50 mètre. En cas de combat, les créatures se trouvant à 1,50 mètre ou moins bénéficient d’un camouflage (20 % de chances que les attaques les ratent). Au-delà, le camouflage devient total (50 % de chances que les attaques les ratent, et leurs adversaires ne peuvent les localiser à l’œil nu).
Un vent modéré (plus de 15 km/h) disperse la nappe en 4 rounds. En cas de vent important (plus de 30 km/h), elle se dissipe en 1 round.
Ce sort ne fonctionne pas sous l’eau.

Négation de l’invisibilité
Évocation
Niveau : Prê 3
Composantes : V, G
Temps d’incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau (T)

Le prêtre s’entoure d’une sphère d’énergie faisant 1,50 mètre de rayon par niveau de lanceur de sorts, qui dissipe toute forme d’invisibilité. Créatures et objets invisibles réapparaissent dès qu’ils pénètrent dans la zone d’effet.

Neutralisation du poison
Invocation (guérison)
Niveau : Bard 4, Dru 3, Pal 4, Prê 4, Rôd 3

Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature ou objet (30 dm³/niveau) touché
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort chasse toutes les formes de poison de l'organisme de la créature touchée. Cette dernière ne souffre plus. Les effets temporaires du poison cessent aussitôt, mais le sort n'annule pas ses effets instantanés (perte de points de vie, affaiblissement temporaire de caractéristique et autres effets ne se dissipant pas d'eux-mêmes). Par exemple, si un poison a temporairement fait perdre 3 points de Constitution à un personnage et menace de lui en ôter davantage, *neutralisation du poison* prévient la perte de Constitution future mais ne restaure pas les points perdus.
La créature est immunisée contre tout poison auquel elle est exposée pendant la durée du sort. Contrairement à *retardement du poison*, les effets ne sont pas différés dans le temps. La créature n'a donc pas besoin d'effectuer de jet de sauvegarde contre le poison au terme du sort.
Un autre effet du sort consiste à neutraliser le poison d'une créature venimeuse ou d'un objet empoisonné.
Composante matérielle profane : un peu de charbon.

Nuage incendiaire
Invocation (création) [feu]
Niveau : Ens/Mag 8, Feu 8
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : nuage couvrant une étendue de 6 m de rayon et 6 m de haut
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)
Résistance à la magie : non

Cette invocation fait apparaître un nuage de fumée parsemé de charbons ardents en suspension. Les volutes restreignent le champ de vision aussi efficacement que celles du sort *nappe de brouillard*. Dans le même temps, les braises infligent 4d6 points de dégâts de feu par round à toutes les créatures prises dans la zone d'effet (un jet de Réflexes réussi réduit ce total de moitié).
Comme pour *brume mortelle*, le nuage s'éloigne de son créateur à la vitesse de 3 mètres par round. Déterminez la nouvelle zone d'effet à chaque round, en considérant que le point d'origine du sort s'est déplacé de 3 mètres. En se concentrant, le personnage peut augmenter le déplacement du point d'origine jusqu'à 18 mètres par round. Toute partie du nuage sortant des limites de portée se dissipe aussitôt, ce qui réduit d'autant l'étendue couverte par les nuées.
Comme pour *brouillard dense*, le vent disperse un *nuage incendiaire*. Ce sort ne peut pas être lancé sous l'eau.

Nuage nauséabond
Invocation (création)
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : nuage couvrant une étendue de 6 m de rayon et 6 m de haut
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (voir description)

Résistance à la magie : non

Cette invocation fait apparaître un banc de brume semblable à celui que génère *nappe de brouillard*, si ce n'est que ses volutes donnent la nausée à quiconque les respire. L'effet se prolonge tant que la créature reste dans le nuage, et pour 1d4+1 rounds après qu'elle en est sortie (jetez le dé séparément pour chacune). Quiconque réussit son jet de Vigueur mais demeure dans la zone d'effet du sort doit effectuer un nouveau jet de sauvegarde à chaque round.
On peut user de *permanence* sur un sort de *nuage nauséabond*. Un tel nuage dispersé par le vent se reforme en 10 minutes.
Composante matérielle : un œuf pourri ou quelques feuilles d'arum fétide.

Nuée d'élémentaires
Invocation (convocation) [voir description]
Niveau : Air 9, Dru 9, Eau 9, Feu 9, Terre 9
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : 2 créatures convoquées (ou plus) devant se trouver à 9 m ou moins l'une de l'autre
Durée : 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort ouvre un portail à destination de l'un des quatre plans élémentaires. Un druide peut sélectionner le plan de son choix (Air, Eau, Feu ou Terre), tandis qu'un prêtre est limité au plan correspondant à son domaine. Quand l'incantation s'achève, 2d4 élémentaires de taille G apparaissent, suivis, 10 minutes plus tard, de 1d4 élémentaires de taille TG. Enfin, 10 minutes plus tard, un élémentaire noble fait son apparition. Chacun a le maximum de points de vie par DV. Les élémentaires servent le personnage jusqu'à la fin de la durée indiquée. Les élémentaires obéissent implicitement au lanceur de sorts, qu'ils n'attaquent jamais, même si une tierce personne parvient à prendre le contrôle de leurs actes. Le personnage n'a pas besoin de se concentrer pour les diriger. Il peut les renvoyer quand il le souhaite, un par un ou tous ensemble.
Un sort d'appel convoquant une créature de feu, de terre, d'air ou d'eau, est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, *nuée d'élémentaires* est un sort de Feu quand on l'utilise pour appeler des élémentaires du Feu, et un sort d'Eau s'il sert à convoquer des élémentaires de l'Eau.

Nuée de météores
Évocation [feu]
Niveau : Ens/Mag 9
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Zone d'effet : 4 étendues de 12 m de rayon (voir description)
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun ou Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)
Résistance à la magie : oui

Nuée de météores est un sort extrêmement puissant et très spectaculaire, qui ressemble à *boule de feu* par de nombreux aspects. À la fin de l'incantation, quatre sphères de 60 centimètres de diamètre chacune jaillissent de la main tendue du mage et vont frapper en ligne droite le point qu'il a choisi, en libérant une longue traînée d'étincelles.
Si le mage vise une créature précise, il effectue une attaque de contact à distance pour toucher. Toute créature frappée par l'une des ces sphères subit 2d6 points de dégâts contondants (pas de jet de sauvegarde) et ne

bénéficie d'aucun jet de sauvegarde contre les dégâts de feu infligés (voir ci-dessous). Si une sphère rate sa cible, elle explose à l'angle le plus proche de la case de celle-ci. On peut lancer plusieurs sphères sur une même cible. Quand une sphère atteint sa destination, elle explose sous la forme d'une étendue de 12 mètres de rayon, infligeant 6d6 points de dégâts de feu aux créatures situées dans la zone. Si une créature se trouve dans la zone d'effet de plusieurs sphères, elle effectue un jet de sauvegarde distinct pour chacune. La résistance au feu s'applique aux dégâts de chaque sphère, et non au total.

Nuée grouillante
Invocation (convocation)
Niveau : Bard 2, Dru 2, Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 round
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : 1 nuée de chauves-souris, rats ou araignées
Durée : concentration + 2 rounds
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Cette incantation fait apparaître une nuée de chauves-souris, de rats ou d'araignées (au choix du lanceur de sorts), qui piquent et mordent toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet (on peut la convoquer de manière à ce qu'elle partage le même espace que d'autres créatures). Si aucune créature vivante n'est présente dans la zone, la nuée attaque ou poursuit la créature la plus proche au mieux de ses moyens. Le lanceur de sorts n'exerce pas le moindre contrôle sur la direction qu'elle emprunte.
Composante matérielle profane : un carré de tissu rouge.

Œil du mage
Divination (scrutation)
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : illimitée
Effet : capteur magique
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Cette incantation crée un capteur magique mobile, relayant au personnage toutes les informations visuelles qu'il reçoit. Le mage peut le créer en tout point de son champ de vision, mais celui-ci ne peut en sortir qu'à grand-peine. L'*œil du mage* se déplace à la vitesse de 9 mètres par round (90 mètres par minute) s'il regarde normalement (c'est-à-dire en se concentrant principalement sur le sol qui défile devant lui), et de 3 mètres par round seulement (30 mètres par minute) si on lui demande également d'examiner les murs et le plafond. Il voit exactement ce que son créateur verrait si ce dernier se trouvait à sa place. Il peut se déplacer dans n'importe quelle direction. Les obstacles solides l'empêchent de passer, mais il peut se glisser par un trou de souris (diamètre minimum : 2,5 centimètres). L'*œil du mage* ne peut entrer dans un autre plan d'existence, même s'il emprunte un *portail* ou quelque autre huis magique.
Le personnage doit se concentrer pour recevoir des informations en provenance de l'œil. Le capteur reste inerte tant qu'il n'est pas sollicité.
Composante matérielle : un peu de fourrure de chauve-souris.

Œil indiscret
Divination

Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : 1,5 km
Effet : 10 yeux au moins en état de lévitation
Durée : 1 heure/niveau (voir description) (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort fait apparaître un nombre d'orbes magiques, semi-tangibles et visibles (appelés " yeux "), égal à 1d4 + niveau de lanceur de sorts. Ceux-ci s'éloignent dans tous les sens et reviennent en fonction des instructions reçues au cours de l'incantation. Chaque œil voit à 36 mètres dans toutes les directions (vision normale seulement).
Les yeux sont très fragiles, mais leur petite taille les rend difficilement détectables. Chaque œil est une créature artificielle de taille I (taille d'une petite pomme) dont les caractéristiques sont : 1 point de vie, CA 18 (+8 taille), VD 9 mètres (vol, manœuvrabilité parfaite), +16 aux tests de Discrétion. Son modificateur de Détection est égal au niveau de lanceur de sorts du mage (maximum +15). Il peut être abusé par les illusions, mais aussi gêné par l'obscurité, le brouillard, et tout autre facteur modifiant les informations visuelles. Un œil avançant dans le noir est obligé de progresser à tâtons.
À la création des yeux, le personnage leur donne des instructions, en 30 mots maximum. Les orbes ont les mêmes connaissances que leur créateur, ce qui signifie que si ce dernier a vu un certain marchand, les yeux le reconnaissent aussitôt. Voici quelques exemples d'instructions :
" Entourez-moi à 120 mètres de distance et revenez dès que vous apercevez une créature dangereuse. "
" Entourez-moi " indique aux yeux qu'ils doivent se placer de manière équidistante autour du mage et suivre ses déplacements. Dès qu'un œil revient vers le personnage ou est détruit, les autres modifient leur position respective afin de reconstituer le cercle. Dans le cadre de l'ordre donné, chaque œil retourne auprès du personnage s'il aperçoit une créature que le mage jugerait dangereuse. Un " paysan " qui est en réalité un dragon déguisé grâce à *changement de forme* ne provoquera pas le retour des yeux. À 120 mètres de distance, dix yeux suffisent pour former un cercle sans aucun " angle mort ", ce qui signifie que quiconque tente de franchir le périmètre surveillé est automatiquement détecté.
" Dispersez-vous et fouillez la ville jusqu'à ce que vous ayez trouvé Arweth. Suivez-le pendant trois minutes sans vous faire remarquer, puis revenez à moi. " Dès qu'ils entendent " dispersez-vous ", les yeux partent dans toutes les directions. Dans ce cas bien précis, chaque œil suivra Arweth pendant 3 minutes après l'avoir repéré. Il peut être utile d'ordonner aux yeux de se mettre en ligne, de se déplacer au hasard sans trop s'éloigner, ou de suivre un certain type de créature.
Pour transmettre leurs informations, les yeux doivent venir toucher la main de leur créateur. Chacun transmet mentalement ce qu'il a vu. Il faut 1 round pour visionner 1 heure d'images. Une fois ses découvertes rapportées, l'œil disparaît.
Si un œil s'éloigne à plus de 1,5 kilomètre du mage, il cesse d'exister. En cas de disparition d'un œil, le personnage en a aussitôt conscience, mais rien ne lui permet d'en connaître la cause (destruction, trop grande distance, etc.).
La durée de vie des yeux est de 1 heure par niveau de lanceur de sorts, à moins qu'ils ne reviennent plus tôt auprès de leur créateur. *Dissipation de la magie* peut les détruire (effectuer un jet par œil si plusieurs sont pris dans une dissipation de zone). Un œil envoyé dans le noir peut être détruit en heurtant un mur ou tout autre solide.
Composante matérielle : une poignée de billes en cristal.

Œil indiscret suprême
Divination
Niveau : Ens/Mag 8

Ce sort est semblable à *œil indiscret*, si ce n'est que les yeux bénéficient de *vision lucide* sur 36 mètres. Il leur est donc possible d'évoluer dans l'obscurité à leur vitesse de déplacement normale. Le modificateur de Détection maximal d'*œil indiscret suprême* est de +25 (au lieu de +15).

Orientation
Divination
Niveau : Bard 6, Connaissance 6, Dru 6, Prê 6, Voyage 6
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 3 rounds
Portée : personnelle ou contact
Cible : le jeteur de sorts ou la créature touchée
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : non ou oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort devient capable de trouver le chemin le plus court pour se rendre en un lieu donné ou sortir de l'endroit où il se trouve. Sa destination peut se trouver en extérieur ou en intérieur (*orientation* fonctionne au cœur d'un *dédale*). Notez que le sort fonctionne par rapport à un lieu et non une créature ou un objet qui s'y trouverait. Il permettra donc de sortir d'un labyrinthe, mais pas de se rendre dans " une forêt où vit un dragon vert " ou à la trésorerie où est empilée une véritable " montagne de pièces de platine ". La destination doit se trouver dans le même plan que le personnage au moment de l'incantation.
Le sort indique la direction à suivre et les embranchements à prendre, mais aussi les éventuels gestes à faire (il indique par exemple où se trouvent les pièges, ou le mot de passe permettant de franchir un *glyphe de garde*). Le sort s'achève au terme de la durée indiquée ou dès que la destination est atteinte. *Orientation* permet au sujet et à qui l'accompagne de sortir d'un *dédale* en 1 round.
Cette divination ne prend pas en compte les compagnons du sujet (qui peuvent, eux, déclencher des pièges s'ils ne font pas attention), ni les actions des créatures vivantes (gardes, etc.).
Focaliseur : un jeu d'objets divinatoires, au choix du personnage (osselets, plaquettes d'ivoire, bâtonnets, runes gravées, etc.).

Ouverture/fermeture
Transmutation
Niveau : Bard 0, Ens/Mag 0
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : objet pesant jusqu'à 15 kg ou porte pouvant être ouverte ou fermée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort permet, au choix, d'ouvrir ou de fermer une porte, un coffre, une boîte, une fenêtre, un sac, une bourse, une bouteille ou tout autre récipient. Il échoue automatiquement si un mécanisme de fermeture (barre, serrure fermée, etc.) lui résiste. De plus, il ne peut ouvrir ou fermer que les objets pesant 15 kg ou moins Le couvercle d'un gros coffre ou une porte de grande taille constituent des masses trop importantes pour lui.
Focaliseur : une clef en laiton.

Page secrète
Transmutation
Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Cible : page touchée (0,3 m² maximum)
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Cette transmutation modifie le contenu d'une page pour qu'elle ne soit plus identifiable. Une carte pourra ainsi devenir un essai sur le polissage des cannes en ébène, et une formule magique une page de livre de comptes, ou même le texte d'un autre sort. On peut lancer *runes explosives* ou *sceau du serpent* sur la *page secrète*. *Compréhension des langages* ne suffit pas à révéler le contenu de la *page secrète*. Le jeteur de sorts peut lire le texte en prononçant un simple mot de commande, et une autre instruction fait réapparaître la *page secrète*. Le sort s'achève si l'on prononce le mot de commande à deux reprises. *Détection de la magie* révèle une faible aura magique autour de la page, mais sans faire apparaître le véritable texte. De même, *vision lucide* indique que quelque chose est caché sous le texte apparent, mais il faut y ajouter *compréhension des langages* pour pouvoir lire l'original. La *page secrète* peut être dissipée, et le sort *effacement* permet de faire disparaître à tout jamais le texte caché.
Composantes matérielles : quelques écailles de hareng réduites en poudre et une goutte d'essence de feu follet.

Panoplie magique
Transmutation
Niveau : Force 3, Guerre 3, Prê 3
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : armure ou bouclier touché
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

L'armure ou le bouclier touché par le personnage reçoit un bonus d'altération de +1 tous les quatre niveaux du prêtre (jusqu'à un maximum de +5 au niveau 20). Ce sort permet également d'enchanter des vêtements normaux, qui sont alors considérés comme une armure ne procurant aucun bonus à la CA.

Parole du Chaos
Évocation [Chaos, son]
Niveau : Chaos 7, Prê 7
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 12 m
Zone d'effet : créatures non chaotiques situées dans une étendue de 12 m de rayon centrée sur le prêtre
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Toutes les créatures non chaotiques situées dans la zone qui entendent la *parole du Chaos* sont victimes des effets qui suivent. Ils sont cumulatifs et aucun jet de sauvegarde n'est permis.
Assourdissement : la créature est assourdie pendant 1d4 rounds.
Étourdissement : la créature est étourdie pendant 1 round.
Confusion : la créature est plongée dans la plus totale confusion (voir le sort du même nom) pendant 1d10 minutes. Il s'agit là d'un enchantement mental.

Mort : la créature meurt sur-le-champ. S'il s'agit d'un mort-vivant, il est détruit.

DV	Effet
Égaux au niveau de lanceur de sorts	Assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts –1	Étourdissement, assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts –5	*Confusion*, étourdissement, assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts –10	Mort, *confusion*, étourdissement, assourdissement

Si le prêtre se trouve sur son plan natal, toutes les créatures extraplanaires d'alignement autre que chaotique comprises dans la zone d'effet sont instantanément renvoyées dans leur plan d'origine. Une fois bannies de la sorte, elles ne peuvent pas revenir avant 24 heures. Cet effet se produit même si les entités n'entendent pas prononcer la *parole sacrée*. Par contre, il peut être annulé via un jet de Volonté réussi (qui s'accompagne d'un malus de –4).
Les créatures dont le nombre de DV est supérieur au niveau de lanceur de sorts du prêtre sont immunisées contre *parole sacrée*.

Parole sacrée
Évocation [Bien, son]
Niveau : Bien 7, Prê 7
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 12 m
Zone d'effet : créatures non bonnes situées dans une étendue de 9 m de rayon centrée sur le prêtre
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Les créatures d'alignement autre que bon entendant la *parole sacrée* sont affectées en fonction du nombre de leurs DV :

Nombre de DV	Effet
Égal au niveau de lanceur de sorts	Assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts –1	Cécité, assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts –5	Paralysie, cécité, assourdissement
Jusqu'au niveau de lanceur de sorts –10	Mort, paralysie, cécité, assourdissement

Ces effets sont cumulatifs et nul jet de sauvegarde n'est permis.
Assourdissement : la créature est assourdie pendant 1d4 rounds.
Cécité : la créature est aveuglée pendant 2d4 rounds.
Paralysie : la créature est paralysée et sans défense pendant 1d10 minutes.
Mort : la créature meurt sur-le-champ. S'il s'agit d'un mort-vivant, il est détruit.
Si le prêtre se trouve dans son plan d'origine, toutes les créatures extraplanaires d'alignement autre que bon comprises dans la zone d'effet sont instantanément renvoyées dans le leur. Une fois bannies de la sorte, elles ne peuvent pas revenir avant 24 heures. Cet effet se produit même si les entités n'entendent pas prononcer la *parole sacrée*. L'effet de bannissement propose un jet de Volonté (accompagné d'un malus de –4) pour l'annuler.
Les créatures dont le nombre de DV est supérieur au niveau de lanceur de sorts du prêtre sont immunisées contre *parole sacrée*.

Passage dans l'éther
Transmutation
Niveau : Ens/Mag 9, Prê 9

Portée : contact (voir description)
Cibles : le jeteur de sorts et 1 créature touchée/3 niveaux
Durée : 1 minute/niveau (T)
Résistance à la magie : oui

Ce sort est semblable à *forme éthérée*, si ce n'est qu'il permet au personnage de passer dans le plan Éthéré en compagnie de plusieurs personnes consentantes, pour peu que toutes se tiennent par la main (leur équipement part avec elles). En plus de lui-même, le personnage peut emmener une créature tous les trois niveaux de lanceur de sorts. Une fois dans l'éther, les compagnons de voyage n'ont pas besoin de rester ensemble.
Quand le sort s'achève, toutes les créatures affectées reviennent automatiquement dans le plan Matériel.

Passage sans trace
Transmutation
Niveau : Dru 1, Rôd 1
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : 1 créature touchée/niveau
Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les sujets peuvent marcher sur la surface de leur choix (boue, neige, poussière, etc.) sans laisser la moindre trace de leur passage. Seuls des moyens magiques permettent de les suivre.

Passe-muraille
Transmutation
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : ouverture de 2,40 m x 1,50 m, 3 m de profondeur + 1,50 m/3 niveaux
Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet de créer un passage dans un mur en bois, plâtre ou pierre (mais pas en métal ou matériau plus dur). Le passage fait 3 mètres de profondeur, plus 1,50 mètre tous les trois niveaux de lanceur de sorts au-dessus du niveau 9 (4,50 mètres au niveau 12, 6 mètres au niveau 15 et 7,50 mètres maximum au niveau 18). Si l'épaisseur du mur est supérieure à la profondeur du passage, *passe-muraille* crée seulement une alcôve ou une petite galerie. Il est possible de jeter ce sort à plusieurs reprises pour percer un mur particulièrement épais.
Quand la durée indiquée arrive à son terme, les créatures se trouvant encore dans le passage sont éjectées par l'issue la plus proche. Si quelqu'un dissipe *passe-muraille* (ou si le mage décide d'y mettre un terme prématurément), toute créature dans le passage est automatiquement expulsée du côté opposé à celui du jeteur de sorts (à moins que le passage ne débouche nulle part, comme c'est le cas pour une alcôve, auquel cas elle est éjectée vers le lanceur de sorts).
Composantes matérielles : quelques graines de sésame.

Pattes d'araignée
Transmutation
Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet peut se déplacer sur les surfaces verticales, voire au plafond, avec l'agilité d'une araignée. Pour ce faire, il doit avoir les mains libres. Sa vitesse de déplacement est égale à 6 mètres. En outre, il n'a pas à effectuer de test d'Escalade pour franchir les surfaces verticales ou horizontales (même s'il a la tête en bas). Une créature profitant des effets de ce sort conserve son bonus de Dextérité à la CA (le cas échéant) tout en escaladant. Du reste, ses adversaires ne bénéficient d'aucun bonus spécial pour l'attaquer. Par contre, elle ne peut pas entreprendre d'action de course tout en se livrant à l'escalade.
Composantes matérielles : une goutte de bitume et une araignée vivante. Le sujet doit les ingérer toutes les deux…

Peau d'écorce
Transmutation
Niveau : Dru 2, Flore 2, Rôd 2
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature vivante touchée
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Comme son nom l'indique, ce sort rend l'épiderme du sujet aussi dur que de l'écorce, ce qui lui confère un bonus d'altération de +2 à son bonus d'armure naturelle. Ce bonus augmente de 1 point par tranche de 3 niveaux du lanceur de sorts, pour un maximum de +5 au niveau 12.
L'effet de *peau d'écorce* est cumulatif avec le bonus d'armure naturelle du sujet, mais pas avec quelque autre bonus d'altération à l'armure naturelle. Une créature dénuée d'armure naturelle possède un bonus d'armure naturelle de +0, un peu comme un personnage portant de simples vêtements a un bonus d'armure de +0.

Peau de pierre
Abjuration
Niveau : Dru 5, Ens/Mag 4, Force 6, Terre 6
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 10 minutes/niveau ou jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet bénéficie d'une importante protection contre les attaques physiques, qui se traduit par une réduction des dégâts de (10/adamantium). Il ignore donc les 10 premiers points de dégâts infligés par chaque attaque, sauf si ceux-ci sont occasionnés par une arme en adamantium, qui l'affecte normalement. Dès que la protection lui a évité un total de 10 points de dégâts par niveau du lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 150 points), elle cesse de faire effet.

Composantes matérielles : un peu de granit et 250 po de poudre de diamant dont on saupoudre le sujet.

Pénitence
Abjuration
Niveau : Dru 5, Prê 5
Composantes : V, G, M, F, FD, PX
Temps d'incantation : 1 heure
Portée : contact
Cible : créature vivante touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Ce sort soulage la conscience de celui qui a commis des actes maléfiques. Le personnage désirant faire pénitence doit être véritablement repentant et désireux de corriger ses erreurs passées. S'il a commis ces crimes involontairement, ou alors qu'il se trouvait sous influence, la *pénitence* ne demande aucun sacrifice de la part du lanceur de sorts. Par contre, si le sujet était conscient de ses actes, le prêtre (ou le druide) doit intercéder auprès de son dieu pour obtenir la pénitence, et il lui en coûte alors 500 PX. Naturellement, la plupart des jeteurs de sorts assignent d'abord une *quête* à accomplir au sujet afin de s'assurer de la sincérité de son repentir.
Ce sort a plusieurs fonctions distinctes, selon la version choisie :
Annulation d'un changement d'alignement d'origine magique. Si une créature a vu son alignement modifié par magie, *pénitence* lui rend son alignement d'origine sans que le lanceur de sorts ait besoin de sacrifier le moindre point d'expérience.
Récupération du statut de paladin. Un paladin ayant perdu son statut pour avoir commis un acte maléfique peut récupérer ses pouvoirs grâce à ce sort.
Récupération des pouvoirs magiques. Un prêtre ou un druide ayant perdu la faculté de lancer des sorts pour avoir encouru la colère de son dieu peut récupérer ses pouvoirs en faisant pénitence auprès d'un autre druide ou d'un autre prêtre de sa religion. Si la transgression était intentionnelle, celui qui lance le sort perd 500 PX pour son intercession. Dans le cas contraire, son dieu n'exige aucun point d'expérience de sa part.
Rédemption ou tentation. Il est également possible de jeter ce sort sur une créature d'alignement différent afin de l'inciter à prendre l'alignement du prêtre (ou du druide). Le sujet doit être présent durant toute l'incantation. À la fin du sort, il choisit librement s'il préfère conserver son alignement d'origine ou prendre celui qui lui est proposé. Il est impossible de le forcer (même par magie) s'il ne souhaite pas changer d'alignement. Cette utilisation du sort ne fonctionne pas sur les Extérieurs (ni sur les créatures incapables de changer d'alignement).
Bien que la description du sort parle d'actes maléfiques, *pénitence* peut également être lancé sur une créature ayant agi à l'encontre de son alignement, qu'il ce soit livré à des actions bonnes, mauvaises, chaotiques ou loyales.
Note. En règle générale, un changement d'alignement est décidé par le joueur (pour un personnage). Cette utilisation de *pénitence* offre juste un moyen crédible de changer d'alignement de façon rapide et irréversible.
Composante matérielle : de l'encens que l'on fait brûler.
Focaliseur : en plus de son symbole sacré (ou autre focaliseur divin normal), le personnage doit employer un chapelet (ou tout autre ustensile de prières) valant au moins 500 po.
Coût en points d'expérience : 500 PX lorsque le personnage lance le sort pour une créature ayant commis des crimes sciemment (voir ci-dessus).

Perception de la mort
Nécromancie [Mal]
Niveau : Prê 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 9 m

Zone d'effet : émanation en forme de cône
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

En faisant appel aux pouvoirs de la mort, il devient possible de connaître l'état des créatures proches de la mort dans la zone d'effet. Le prêtre sait instantanément si les créatures sondées sont mortes, dans un état critique (gravement blessées ; 3 points de vie maximum), condamnées à plus ou moins longue échéance (4 points de vie ou plus), mortes-vivantes ou ni mortes ni vivantes (comme c'est le cas pour les créatures artificielles). Ce sort révèle instantanément tout sort ou effet magique permettant de feindre la mort.

Permanence
Universel
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G, PX
Temps d'incantation : 2 rounds
Portée : voir description
Cible, effet ou zone d'effet : voir description
Durée : permanente (voir description)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort rend permanent l'effet de certains autres sorts. En fonction du sort, il faut avoir atteint un certain niveau et payer un nombre de points d'expérience variable.
Le mage peut rendre les sorts suivants permanents pour lui-même :

Sort	Niveau de lanceur de sorts requis	Coût en PX
Compréhension des langages	9	500
Détection de l'invisibilité	10	1 000
Détection de la magie	9	500
Don des langues	11	1 500
Lecture de la magie	9	500
Vision dans le noir	10	1 000
Vision magique	11	1 500

Le personnage lance le sort choisi, qu'il fait aussitôt suivre de *permanence*. Il est impossible de rendre ces sorts permanents pour d'autres créatures. L'enchantement permanent ne peut être dissipé que par un lanceur de sorts d'un niveau supérieur à celui qu'avait le mage lorsqu'il a jeté *permanence*.
Permanence peut également servir à rendre les sorts suivants permanents pour le mage, une autre créature ou un objet (selon les cas) :

Sort	Niveau de lanceur de sorts requis	Coût en PX
Agrandissement	9	500
*Lien télépathique**	13	2 500
Morsure magique	9	500
Morsure magique aggravée	11	1 500
Rapetissement	9	500
Résistance	9	500

* Lie deux créatures seulement par sort de *permanence*.

Enfin, les sorts suivants peuvent aussi être rendus permanents, mais seulement sur des objets ou des zones :

Sort	Niveau de lanceur de sorts requis	Coût en PX
Alarme	9	500
Animation d'objets	14	3 000
Bouche magique	10	1 000
Bourrasque	11	1 500
Brouillard dense	12	2 000
Cercle de téléportation	17	4 500
Invisibilité	10	1 000
Lumières dansantes	9	500
Mur de feu	12	2 000
Mur de force	13	2 500
Mur prismatique	16	4 000
Nuage nauséabond	11	1 500
Porte de phase	15	3 500
Réduction d'objet	11	1 500
Sanctuaire secret	13	2 500
Son imaginaire	9	500
Sphère prismatique	17	4 500
Symbole d'aliénation mentale	16	4 000
Symbole d'étourdissement	15	3 500
Symbole de douleur	13	2 500
Symbole de faiblesse	15	3 500
Symbole de mort	16	4 000
Symbole de persuasion	14	3 000
Symbole de sommeil	16	4 000
Symbole de terreur	14	3 000
Toile d'araignée	10	1 000

Un sort rendu permanent pour une autre créature, un objet ou une zone (mais pas pour le mage) se dissipe normalement.
On peut autoriser l'utilisation de *permanence* en association avec d'autres sorts. Dans ce cas, rechercher cette application bien précise demande autant de temps et d'argent que le fait de chercher le sort choisi. Si on a déjà décidé qu'une telle application n'était pas possible, les recherches échouent automatiquement. Notez qu'il n'est jamais possible de savoir ce qui est possible ou non (sauf dans le cas où les recherches sont couronnées de succès, évidemment).
Coût en points d'expérience : voir tables ci-dessus.

Pétrification
Transmutation
Niveau : Ens/Mag 6
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 créature
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

La cible et tout ce qu'elle porte se transforment en statue de pierre. Si celle-ci est par la suite brisée, le sujet souffre de mutilations similaires si on le ramène un jour à son état normal. La victime n'est pas morte (son âme

ne quitte pas son corps), mais elle ne semble pas vivante pour autant (si on la sonde, par exemple, à l'aide d'un sort tel que *perception de la mort*). *Pétrification* ne fonctionne que sur les êtres de chair.
Composantes matérielles : de la chaux, de l'eau et un peu de terre.

Piège à feu
Abjuration [feu]
Niveau : Dru 2, Ens/Mag 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Cible : objet touché
Durée : permanente jusqu'au déclenchement (T)
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)
Résistance à la magie : oui

Ce sort déclenche une explosion de flammes dès qu'on ouvre l'objet protégé par le *piège à feu*. Celui-ci peut défendre n'importe quel objet pouvant être fermé (livre, boîte, bouteille, coffre, coffret, cercueil, porte, tiroir, etc.).
Lors de l'incantation, le personnage choisit le point d'origine du sort, qui doit forcément se trouver sur l'objet à protéger. Par la suite, dès que quelqu'un d'autre que lui ouvre l'objet en question, l'explosion se déclenche, dans un rayon de 1,50 mètre autour du point d'origine. Les flammes infligent 1d4 points de dégâts de feu, +1 par niveau de lanceur de sorts (maximum +20). L'objet protégé n'est pas endommagé par la déflagration.
Un objet défendu par un *piège à feu* ne peut pas bénéficier d'un autre sort de protection (ni d'un sort de fermeture magique).
Déblocage n'affecte pas le *piège à feu*, car celui-ci n'empêche nullement d'ouvrir l'objet. Une *dissipation de la magie* ratée ne provoque pas d'explosion.
Sous l'eau, les dégâts de *piège à feu* sont réduits de moitié mais le sort génère un important nuage de vapeur.
Le jeteur de sorts peut utiliser l'objet sans déclencher le piège, de même que les créatures en phase avec le sort (c'est-à-dire, dans la plupart des cas, celles qui connaissent le mot de passe choisi par le lanceur de sorts lors de l'incantation).
Note. Les pièges magiques tels que *piège à feu* sont extrêmement durs à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux jets, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 27 pour un *piège à feu* de druide, et 29 pour la version profane.
Composantes matérielles : 250 grammes de poudre d'or (valeur 25 po), dont on saupoudre l'objet à protéger.

Piège illusoire
Illusion (hallucination)
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : objet touché
Durée : permanente (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort donne l'impression qu'une serrure ou un autre mécanisme similaire est piégé pour peu qu'on l'examine de près. On le lance sur un verrou, un cadenas, un loquet, une charnière, un fermoir, un bouchon, etc. Tout individu capable de détecter les pièges (ou utilisant un sort pour parvenir au même résultat) est convaincu de se trouver en présence d'un piège. Mais il s'agit d'une illusion, sans conséquence si le " piège " est

accidentellement déclenché. Ce sort a pour but de faire peur aux voleurs, ou du moins de leur faire perdre du temps.
Si un autre *piège* est actif à 15 mètres ou moins à la ronde lors de l'incantation, le sort échoue automatiquement.
Composante matérielle : un morceau de pyrite avec lequel on touche l'objet à protéger, tout en répandant sur celui-ci une poudre spéciale dont la préparation coûte 50 po.

Pierre magique
Transmutation
Niveau : Dru 1, Prê 1, Terre 1
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cibles : jusqu'à 3 cailloux touchés
Durée : 30 minutes ou jusqu'à utilisation
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort permet de transformer jusqu'à trois cailloux, pas plus gros que des billes de fronde, pour qu'ils causent des dégâts plus importants. Lancés à la main, leur facteur de portée est de 6 mètres. Utilisés comme des billes de fronde, ils ont les mêmes caractéristiques que ces dernières (facteur de portée 15 mètres). Le sort leur confère un bonus d'altération de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. La créature qui les utilise effectue à chaque fois une attaque à distance normale. En cas de coup au but, ces projectiles infligent 1d6+1 points de dégâts chacun (bonus compris). Contre les morts-vivants, ce total est doublé (2d6+2 points de dégâts).

Pierres acérées
Transmutation [terre]
Niveau : Dru 4, Terre 4
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : 1 carré de 6 m de côté/niveau
Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Réflexes, partiel
Résistance à la magie : oui

Au terme de l'incantation, le terrain choisi (sol rocailleux ou en pierre) se couvre de pointes hérissées et invisibles, qui blessent et ralentissent toutes les créatures tentant de traverser la zone d'effet.
Quiconque pénètre à pied dans la zone dangereuse subit 1d8 points de dégâts par tranche de 1,50 mètre parcourue, et sa vitesse de déplacement est réduite de moitié.
Toute créature blessée par ce sort doit réussir un jet de Réflexes sous peine d'être touchée aux pieds ou aux jambes, ce qui réduit sa vitesse de déplacement de moitié pendant 24 heures, à moins qu'elle ne bénéficie d'un sort de *soins* (qui lui permet également de récupérer les points de vie normaux). Un compagnon peut aussi la soigner, mais il faut panser les plaies (ce qui demande 10 minutes) et réussir un test de Premiers secours contre le DD du sort.
Pierres acérées est un piège magique impossible à désamorcer avec la compétence Désamorçage/sabotage.
Note. Les pièges magiques tels que *pierres acérées* sont très difficiles à détecter. Seul un roublard peut y parvenir en faisant appel à sa compétence de Fouille (DD 25 + niveau du sort, soit 29 pour *pierres acérées*).

Pierres commères
Divination
Niveau : Dru 6

Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : personnelle
Zone d'effet : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau

Ce sort permet au druide de communiquer avec les pierres, qui lui révèlent ce qui se cache derrière elles, mais aussi qui les a touchées. Pour peu qu'on le leur demande, elles peuvent donner des descriptions très détaillées. Notez toutefois que leurs perceptions et leurs connaissances peuvent les empêcher de révéler les détails que le druide souhaite entendre. Le sort permet de parler indifféremment aux pierres naturelles ou ouvragées.

Plainte d'outre-tombe
Nécromancie [mort, son]
Niveau : Ens/Mag 9, Mort 9
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : 1 créature vivante/niveau dans une étendue de 12 m de rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort émet des vibrations sonores meurtrières pouvant tuer quiconque les entend (le personnage excepté). Il affecte une créature par niveau, en commençant par celles qui se tiennent le plus près du centre de la zone d'effet.

Poigne agrippeuse
Évocation [force]
Niveau : Ens/Mag 7, Force 7
Composantes : V, G, F/FD

Ce sort est semblable à *main interposée*, si ce n'est que la main ainsi créée peut également saisir l'adversaire désigné par le personnage. Elle a droit à une attaque de lutte par round, son bonus d'attaque étant égal au niveau de lanceur de sorts de son créateur, auquel on ajoute son bonus d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme (respectivement pour un magicien, prêtre ou ensorceleur), +10 pour la Force de la poigne (31), et –1 parce qu'elle est de taille G. Son test de lutte utilise le même nombre, sauf que sa grande taille s'accompagne d'un bonus de +4 plutôt qu'un malus de –1. La main retient les créatures qu'elle saisit, sans leur faire le moindre mal. Pour diriger le sort vers une nouvelle créature, il faut entreprendre une action de mouvement.
La *poigne agrippeuse* peut aussi se livrer à l'équivalent d'une bousculade, comme la *main impérieuse*, mais avec un bonus de +16 au test de Force (+10 pour la Force de 31, +4 parce qu'elle est de taille G et +2 pour la charge). Enfin, elle est également capable d'intercepter les dégâts comme la *main interposée*.
Les prêtres lançant ce sort le baptisent en fonction de leur dieu.
Focaliseur : un gant de cuir.

Poing serré
Évocation [force]
Niveau : Ens/Mag 8, Force 8
Composantes : V, G, F/FD

Ce sort est semblable à *main interposée*, si ce n'est qu'il prend la forme d'un poing mobile capable de s'interposer entre son créateur et les attaques, de pousser ou de frapper un adversaire désigné par le personnage.

Chaque round, la main flottante peut parcourir jusqu'à 18 mètres et délivrer une attaque. Comme elle est dirigée par le personnage, elle ne voit pas davantage les créatures invisibles ou cachées que lui.
Le poing attaque une fois par round, son bonus d'attaque étant égal au niveau de lanceur de sorts de son créateur, auquel on ajoute son bonus d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme (respectivement pour un magicien, prêtre ou ensorceleur), +11 pour la Force du poing (33), et –1 parce qu'il est de taille G. Il inflige 1d8+11 points de dégâts à chaque coup, et toute créature touchée doit réussir un jet de Vigueur (contre le DD du sort) pour éviter d'être étourdie pendant 1 round. Pour diriger le sort vers une nouvelle cible, il est nécessaire d'entreprendre une action de mouvement.
Le *poing serré* peut s'interposer (comme une *main interposée*) ou bousculer un adversaire (comme une *main impérieuse*), mais avec un bonus de +15 au test de Force.
Les prêtres utilisant ce sort lui donnent le nom de leur dieu.
Focaliseur : un gant de cuir.

Portail
Invocation (appel ou création)
Niveau : Ens/Mag 9, Prê 9
Composantes : V, G, PX (voir description)
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : voir description
Durée : instantanée ou concentration (jusqu'à 1 round/niveau ; voir description)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort a deux effets distincts. Il commence par établir un lien interdimensionnel entre le plan du personnage et celui que ce dernier cherche à contacter, ce qui permet de se rendre d'un plan à l'autre (dans n'importe quel sens).
Ensuite, il permet d'appeler une entité particulière, qui arrive par le biais du *portail*. Le *portail* prend la forme d'un cerceau ou cercle de 1,50 mètre à 6 mètres de diamètre (au choix du jeteur de sorts), orienté comme son créateur le souhaite (le plus souvent, il est vertical et fait face au personnage). Il s'agit d'une fenêtre bidimensionnelle s'ouvrant sur le plan contacté ; quiconque passe au travers (dans un sens ou dans l'autre) se retrouve instantanément dans le second plan.
Le *portail* a deux faces : un recto et un verso. Le recto transporte dans le plan choisi, mais pas le verso ; si une créature traverse le *portail* par cette face, il ne se passe rien.
Voyage interplanaire. Si on l'utilise pour voyager entre les plans, *portail* fonctionne d'une manière similaire à *changement de plan*, si ce n'est qu'il s'ouvre exactement à l'endroit choisi par le mage (ou prêtre). Notez que les dieux et autres entités dirigeant leur plan peuvent interdire la formation d'un *portail* en leur domaine s'ils le souhaitent. Les voyageurs n'ont pas besoin de tenir la main du lanceur de sorts, il leur suffit de franchir le *portail* pour être transportés jusqu'au lieu de destination. On ne peut pas utiliser un *portail* pour se rendre en un autre point du plan où l'on se trouve ; ce sort ne fonctionne que pour les voyages interplanaires.
Il est possible de créer un *portail* en travers d'un couloir pour que toutes les attaques en provenance de ce côté soient envoyées dans le plan choisi. Quant à savoir si les occupants du plan en question apprécieront une telle tactique, c'est une autre histoire…
Le jeteur de sorts ne peut maintenir le *portail* ouvert que pour un temps limité (1 round par niveau de lanceur de sorts), et encore sa concentration doit-elle rester totale. S'il est déconcentré, le sort prend fin immédiatement.
Appel de créatures. Portail a également pour effet de convoquer une entité extraplanaire. Il suffit que le personnage nomme l'entité ou le type de créature qu'il souhaite appeler pour que le *portail* s'ouvre à côté de cette dernière et l'aspire, qu'elle le veuille ou non. Dieux et entités uniques ne sont pas forcés de répondre à un tel appel, même si rien ne les en empêche pour peu qu'ils en aient envie. Cette version du sort génère un *portail* restant ouvert assez longtemps pour permettre aux créatures appelées d'arriver. Cette utilisation du sort présente un coût en PX (voir ci-dessous).

Si le jeteur de sorts décide de faire appel à un type d'entités plutôt qu'à un être particulier (par exemple, des barbazus ou des ghaeles), il peut appeler une créature unique (quel que soit le nombre de DV de celle-ci) ou plusieurs, mais dans ce cas il ne peut les contrôler que si le total de leur DV n'excède pas son niveau de lanceur de sorts. Dans le cas où l'entité convoquée est seule, le personnage la dirige tant que le double de son niveau de lanceur de sorts égale ou dépasse le nombre de DV de la créature. Dans le cas contraire, l'entité échappe à son contrôle (il est impossible de contrôler un dieu ou un être unique) et agit comme bon lui semble. Il est donc très dangereux d'utiliser *portail* pour appeler des entités trop puissantes. Une créature incontrôlée peut retourner dans son plan d'origine quand elle le souhaite.
Si le personnage contrôle la ou les créatures qu'il a appelées, il peut leur demander un service. Il a alors le choix entre deux possibilités : une tâche immédiate ou un contrat. Combattre pour le personnage ou rendre un service pouvant être accompli en 1 round par niveau de lanceur de sorts entre dans le cadre des tâches immédiates. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de parvenir à un accord avec l'entité ou de lui promettre quoi que ce soit. Elle repart dès qu'elle a rempli sa mission.
Si le personnage souhaite demander un service plus complexe ou exigeant davantage de temps, il doit offrir quelque chose en échange à la créature appelée. La tâche souhaitée doit être raisonnable en regard de la récompense proposée (reportez-vous à *allié d'outreplan*). Certaines créatures insistent pour se faire payer en " nature ", ce qui peut entraîner des complications s'il faut leur livrer des victimes qu'elles pourront dévorer à leur aise). Dès que le service a été rendu, la créature apparaît devant le personnage, qui doit aussitôt lui régler la " somme " convenue. Cela fait, l'entité est libre de retourner dans son plan.
Si le lanceur de sorts ne tient pas sa promesse, il peut au mieux s'attendre à devoir rendre un service à la créature ou au maître de cette dernière. Au pire, il risque de se faire attaquer.
Note. Lorsqu'on utilise un sort convoquant une créature bonne, loyale, mauvaise, chaotique, de feu, de terre, d'air ou d'eau, il est automatiquement considéré comme un sort du même type. Par exemple, *portail* est un sort chaotique et mauvais si l'on s'en sert pour appeler un démon.
Coût en PX : 1 000 PX (pour l'appel de créatures uniquement).

Porte de phase
Invocation (création)
Niveau : Ens/Mag 7, Voyage 8
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 0 m
Effet : ouverture éthérée de 2,40 m x 1,50 m, 3 m de profondeur + 1,50 m/3 niveaux
Durée : 1 utilisation/2 niveaux
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort crée un passage éthéré au travers du bois, du plâtre ou de la pierre, mais pas des autres matériaux. La *porte de phase* est invisible et inaccessible à toutes les créatures autres que le personnage, qui est le seul à pouvoir l'utiliser. Quand il décide de le faire, il disparaît à l'entrée de la porte et réapparaît de l'autre côté. S'il le souhaite, il peut emmener une autre créature (de taille M ou moins), mais cela compte pour deux utilisations. La porte ne laisse pas passer la lumière, le bruit ou les sorts, et il est impossible de voir au travers. Ce sort constitue un excellent échappatoire, même si quelques créatures telles que les araignées de phase sont capables de l'emprunter. Les *gemmes de vision* et autres sorts ou objets similaires révèlent la présence d'une *porte de phase*, sans pour autant permettre de l'emprunter.
Une *porte de phase* peut être détruite par *dissipation de la magie*. Quiconque se trouve dans le passage au moment où il est dissipé est éjecté sans subir le moindre dégât (voir *passe-muraille*).
Le personnage peut permettre à d'autres créatures d'utiliser la porte en spécifiant certaines conditions lors de l'incantation. Aussi simples ou complexes que souhaité, elles peuvent être basées sur le nom, l'identité ou l'alignement des utilisateurs potentiels. Ces notions exceptées, elles doivent absolument reposer sur des actions

ou des qualités observables. Des concepts tels que le niveau, la classe, le nombre de dés de vie ou de points de vie ne peuvent en aucun cas permettre d'établir des conditions valables.
Il est possible d'user de *permanence* sur un sort de *porte de phase*.

Porte dimensionnelle
Invocation [téléportation]
Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4, Voyage 4
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Cibles: le jeteur de sorts et les créatures consentantes ou objets touchés
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : oui ou non (objet)

Cette incantation permet de se déplacer instantanément jusqu'à un point situé à portée. Le personnage arrive toujours à l'endroit choisi, soit en le visualisant, soit en indiquant ses coordonnées (par exemple : " 300 mètres plus bas ", " vers le haut en direction du nord-ouest, selon un angle de 45°, distance 400 mètres "). Après avoir utilisé ce sort, le personnage ne peut rien faire avant son prochain tour de jeu. Il lui est possible d'emporter des objets à condition que leur poids total n'excède pas sa charge maximale. Il peut également emmener une créature consentante de taille M ou inférieure (portant de l'équipement ou des objets n'excédant pas sa charge maximale) ou son équivalent par tranche de trois niveaux de lanceur de sorts. Une créature de taille G compte comme deux créatures de taille M, une créature de taille TG comme deux de taille G, etc. Toutes les créatures transportées doivent être en contact les unes avec les autres, sachant que l'une d'elles au moins doit toucher le personnage. S'il se matérialise en un point déjà occupé par un solide, le personnage et les créatures qui l'accompagnent subissent 1d6 points de dégâts et sont expulsés vers une surface inoccupée située dans un rayon de 30 mètres. Si aucun endroit ne se prête à une matérialisation dans un rayon de 30 mètres, le personnage et les créatures l'accompagnant subissent 2d6 points de dégâts supplémentaires et sont expulsés vers un espace inoccupé situé dans un rayon de 300 mètres. Si un tel endroit n'existe pas, les intéressés subissent 4d6 points de dégâts de plus et le sort échoue.

Possession
Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 créature
Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à ce que le jeteur de sorts réintègre son corps
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

À la fin de l'incantation, l'âme du mage quitte son corps, qui reste sans vie, pour aller dans une pierre précieuse, que l'on nomme généralement réceptacle magique. À partir de ce moment, le personnage peut tenter de prendre possession d'un corps proche, ce qui oblige l'âme de sa victime à venir trouver refuge dans le réceptacle. Il peut revenir à la gemme quand il le souhaite (auquel cas l'âme chassée réintègre son corps) pour tenter de s'emparer d'un autre corps. Le sort s'achève quand le mage décide de fusionner de nouveau avec son corps (le réceptacle reste alors vide).
Possession ne peut être lancé que si le réceptacle est situé dans les limites de portée du sort et si le mage sait où il se trouve (il n'a pas besoin de le voir). Quand l'âme entre dans la gemme, le corps du personnage devient inerte (il semble mort).

À l'intérieur de la pierre précieuse, l'âme perçoit toute forme de vie distante de 3 mètres ou moins par niveau du lanceur de sorts (dans le même plan uniquement). Elle peut l'attaquer si elle dispose d'une ligne d'effet dégagée (c'est-à-dire une ligne ininterrompue reliant la gemme à la cible). Le mage est incapable de savoir l'identité ou la position exacte des créatures dont il décèle la présence. Au sein d'un groupe de formes de vie, il perçoit juste une différence d'au moins 4 dés de vie (ou niveaux) et sait si l'énergie qu'il sent est positive ou négative (les morts-vivants sont animés d'énergie négative, mais seuls ceux qui sont doués d'intelligence possèdent une âme ; les autres ne peuvent donc pas être pris pour cibles par le personnage).

Par exemple, si deux personnages de niveau 10 combattent un géant des collines (12 DV) et quatre ogres (4 DV chacun), le mage sent qu'il y a sept formes de vie animées d'énergie positive à portée, dont trois sont plus puissantes que les autres. Il a alors le choix entre tenter de posséder une créature forte ou faible, mais l'identité exacte de la cible est ensuite déterminée aléatoirement.

Toute tentative de possession exige une action complexe. Elle est automatiquement bloquée par *protection contre le Mal* et les défenses similaires. Si la cible rate un jet de Volonté, le mage s'empare de son corps et l'âme de la victime est chassée dans le réceptacle. Si la tentative de possession échoue, le personnage reste dans la gemme et la cible réussit automatiquement tous ses jets de sauvegarde en cas d'attaque ultérieure.

Par contre, en cas de succès de l'attaque, l'énergie vitale du mage s'empare du corps de la cible, laquelle voit son âme exilée dans la pierre précieuse. Le mage conserve son Intelligence, sa Sagesse, son Charisme, son niveau, sa classe, son bonus de base à l'attaque, ses bonus de base aux jets de sauvegarde, son alignement et ses facultés mentales. Dans le même temps, il acquiert la Force, la Dextérité, la Constitution, les points de vie et les pouvoirs naturels du corps qu'il occupe. Par exemple, un corps de poisson respire sous l'eau et un corps de troll se régénère. À noter qu'un corps doté de plusieurs paires de bras (ou autres appendices) ne permet pas au mage de porter la moindre attaque supplémentaire ni d'accroître son efficacité pour les attaques à deux mains. Le personnage ne peut pas faire appel aux sorts, pouvoirs magiques, surnaturels ou extraordinaires du corps qu'il possède.

Une action simple suffit pour quitter le corps hôte et retourner au réceptacle pour peu que celui-ci se trouve à portée. L'âme enfermée dans la gemme réintègre alors automatiquement son corps. Le sort s'achève quand le personnage décide de revenir à son corps, laissant la gemme vide.

Si le corps hôte est tué, l'âme du mage retourne aussitôt dans la pierre précieuse, chassant celle du défunt (qui meurt aussitôt). Si le réceptacle est trop éloigné, le personnage périt en même temps que son hôte. Si l'énergie vitale d'une créature ne trouve nulle part où se réfugier, il lui est impossible de se maintenir en vie.

Dans le cas où le sort s'achève alors que le mage se trouve dans la gemme, il réintègre immédiatement son corps (ou meurt si celui-ci se trouve hors de portée ou a été détruit). De même, si le sort se termine alors que le personnage possède un hôte, il réintègre son corps (ou meurt, voir ci-dessus), tandis que l'âme de sa victime fait de même (cette dernière risquant aussi de mourir si le réceptacle se trouve trop loin de son corps). Le fait de détruire la pierre précieuse met un terme au sort, qui peut être dissipé que l'on prenne pour cible la gemme ou le corps hôte.

Focaliseur : une pierre précieuse ou un cristal valant au moins 100 po.

Poussière scintillante

Invocation (création)

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2

Composantes : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : créatures et objets compris dans une étendue de 3 m de rayon

Durée : 1 round/niveau

Jet de sauvegarde : Volonté, annule (uniquement la cécité)

Résistance à la magie : non

Un nuage de particules dorées recouvre tout ce qui se trouve dans la zone d'effet, révélant créatures et objets invisibles et aveuglant les individus affectés. Cette cécité est temporaire et ne dure que le temps du sort. Il est impossible d'enlever ces paillettes qui continuent de scintiller jusqu'à la fin de la durée du sort.
Les créatures couvertes de cette poussière subissent un malus de –40 aux tests de Discrétion.
Composante matérielle : un peu de mica réduit en poudre.

Prémonition
Divination
Niveau : Connaissance 9, Dru 9, Ens/Mag 9
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle ou contact
Cible : voir description
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : non ou oui (inoffensif)

Grâce à *prémonition*, le lanceur de sorts acquiert un puissant sixième sens qui l'avertit en cas de danger concernant le bénéficiaire de la divination, c'est-à-dire lui-même ou la personne de son choix. Un magicien lançant le sort sur lui-même serait ainsi averti si un roublard s'apprêtait à lui porter une attaque sournoise, si une créature se préparait à lui sauter dessus ou si un adversaire le prenait pour cible à l'aide d'un sort ou d'une arme à distance. Le personnage n'est jamais surpris ou pris au dépourvu. De plus, le sort lui donne une indication quant au meilleur moyen de se protéger (plonger, sauter, s'écarter sur la droite, fermer les yeux, etc.), ce qui se traduit par un bonus d'intuition de +2 à la CA et aux jets de Réflexes (qui disparaît dans tous les cas de figure faisant normalement perdre le bonus de Dextérité à la CA).
Si le mage (ou le prêtre) jette le sort sur quelqu'un d'autre, il est prévenu dès qu'un péril menace le sujet. Il doit alors transmettre l'information à ce dernier, sans quoi elle n'est d'aucune utilité (le sujet sera normalement surpris s'il n'est pas prévenu à temps). Crier à son compagnon de se méfier, le tirer en arrière ou lui envoyer un message télépathique (par le biais du sort approprié) constituent trois options possibles, à condition que le lanceur de sorts agisse sans réfléchir dès que la *prémonition* lui parvient. Dans ce cas, le sujet n'est pas surpris, mais il ne gagne pas de bonus d'intuition à la CA ou aux jets de Réflexes.
Composante matérielle : une plume de colibri.

Préservation des morts
Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 3, Prê 2
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : cadavre touché
Durée : 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort permet de préserver la dépouille d'un mort afin de prévenir sa décomposition, ce qui a pour effet de rallonger le délai au bout duquel il peut être ramené à la vie (voir *rappel à la vie*). Les jours passés sous l'effet de *préservation des morts* ne sont pas pris en compte dans la limite imposée par *rappel à la vie*. Ce sort rend également plus plaisant le fait de transporter un camarade défunt.
Préservation des morts fonctionne aussi sur les membres tranchés.
Composantes matérielles profanes : une pincée de sel, plus une pièce de cuivre par œil du cadavre.

Prestidigitation
Universel
Niveau : Bard 0, Ens/Mag 0
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 3 m
Cible, effet ou zone d'effet : voir description
Durée : 1 heure
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : non

Ce terme regroupe toute une série de tours de magie sans grand effet que les novices lancent pour s'entraîner. Une fois achevée, l'incantation permet de générer, 1 heure durant, des effets magiques très simples et s'accompagnant d'importantes limitations. Le personnage peut par exemple, par round, soulever très lentement un objet ne pesant pas plus de 500 grammes, colorier, nettoyer ou salir un objet ne faisant pas plus de 30 centimètres de côté, mais aussi chauffer, refroidir ou donner du goût à 500 grammes de matière inerte. Ces tours sont trop anodins pour blesser qui que ce soit, ou même pour troubler la concentration d'un autre jeteur de sorts. Ils permettent de créer de petits objets, mais ceux-ci ont immanquablement l'air grossiers et artificiels. Les objets créés par *prestidigitation* sont trop fragiles pour servir d'armes, d'outils ou de composantes matérielles pour d'autres sorts. Enfin, ces tours mineurs ne sont pas assez puissants pour reproduire les effets des autres sorts. Tout changement d'état qu'ils apportent (mis à part le fait de déplacer un objet, de le salir ou de le nettoyer) dure au maximum 1 heure.
Les personnages font souvent usage de *prestidigitation* pour ébahir les badauds, amuser les enfants et mettre un peu de bonheur dans l'existence des gens qui en ont bien besoin. Les tours de cette famille permettent de jouer quelques notes de musique sans instrument, de rendre leur couleur à des fleurs fanées, de faire apparaître des sphères luisantes flottant au-dessus de la main du personnage, de créer un courant d'air pour souffler une bougie, d'épicer un mets sans grande saveur, ou de générer de petits tourbillons chassant la poussière sous les tapis.

Prévoyance
Évocation
Niveau : Ens/Mag 6
Composantes : V, G, M, F
Temps d'incantation : au moins 10 minutes (voir description)
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 jour/niveau (T) ou jusqu'à utilisation

Cet sort permet d'en lancer un autre, qui ne prend effet qu'au moment où la condition déterminée lors de l'incantation de *prévoyance* se réalise. Les deux sorts sont jetés à la suite l'un de l'autre et le temps d'incantation indiqué (10 minutes) constitue un minimum ; si le sort associé nécessite une durée plus longue, c'est son temps d'incantation que l'on utilise.
Le sort déclenché à retardement par *prévoyance* doit affecter le personnage (*feuille morte*, *lévitation*, *téléportation*, *vol*, etc.) et ne pas dépasser un tiers du niveau de lanceur de sorts du personnage (arrondi à l'entier inférieur, 6e niveau maximum).
Les conditions provoquant le déclenchement du sort doivent être explicites, même si elles peuvent rester d'ordre général. Par exemple, *prévoyance* lié à *respiration aquatique* pourrait lancer le sort associé dès que le personnage se retrouve plongé dans l'eau ou tout autre liquide. De même, *prévoyance* peut déclencher *feuille morte* à l'instant où le mage tombe de plus d'un mètre. Dans tous les cas, le second sort prend effet à la seconde où la condition est remplie. Si cette dernière est par trop complexe, il échoue. Le sort associé ne se déclenche que lorsque la condition est remplie, même si le personnage souhaite en bénéficier à un autre moment.

On ne peut avoir qu'une *prévoyance* active à la fois. Si l'on en jette une seconde, la première est instantanément dissipée.
Composantes matérielles : ceux du sort associé, plus du mercure (vif-argent) et un sourcil de d'ogre mage, de rakshasa ou d'une autre créature dotée de pouvoirs magiques.
Focaliseur : une statuette du mage, sculptée dans l'ivoire et incrustée de pierres précieuses (valeur 1 500 po minimum). Le personnage doit l'avoir sur lui pour que la *prévoyance* prenne effet.

Prière
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Pal 3, Prê 3
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 12 m
Zone d'effet : tous les alliés et ennemis dans un rayonnement de 12 m de rayon, centré sur le personnage
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au personnage de demander l'aide de son dieu pour ses alliés (et lui-même) tout en handicapant ses ennemis. Le lanceur de sorts et ses compagnons bénéficient d'un bonus de chance de +1 aux jets d'attaque, jets de dégâts, jets de sauvegarde et tests de compétence, tandis que leurs adversaires subissent un malus de –1 à ces mêmes jets.

Profanation
Évocation [Mal]
Niveau : Mal 2, Prê 2
Composantes : V, G, M, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon
Durée : 2 heures/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Ce sort baigne le lieu choisi d'une importante quantité d'énergie négative. Tous les tests de Charisme effectués pour repousser les morts-vivants dans cette zone subissent un malus de malfaisance de –3. Dans le même temps, les morts-vivants bénéficient d'un bonus de malfaisance de +1 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde.
Les morts-vivants animés ou convoqués dans un lieu profané ont +1 point de vie par DV.
Si le lieu *profané* renferme un autel, une chapelle ou tout autre objet permanent dédié au dieu du prêtre (ou à son panthéon ou à une divinité alliée), les modificateurs indiqués ci-dessus sont doublés (–6 aux tests de renvoi des morts-vivants, +2 aux jets de ces derniers et +2 points de vie par DV).
Si l'endroit choisi contient un autel ou une chapelle d'un dieu autre que celui du prêtre, *profanation* le maudit, ce qui coupe le lien existant entre le dieu et son lieu de culte. Cette seconde version du sort ne confère aucun bonus aux morts-vivants.
Profanation contre et dissipe *consécration*.
Composantes matérielles : un peu d'eau maudite et 2,5 kg de poudre d'argent (25 po) qu'il faut répandre dans la zone à profaner.

Projectile magique
Évocation [force]
Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cibles : jusqu'à 5 créatures se trouvant à 4,50 m ou moins les unes des autres
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Un projectile d'énergie magique jaillit du doigt tendu du mage et va frapper sa cible, lui infligeant 1d4+1 points de dégâts.
Il touche automatiquement, même si la créature visée se trouve au corps à corps ou bénéficie d'un camouflage ou d'un abri (autre que total). Il est impossible de la viser à un endroit précis (main, tête, etc.). *Projectile magique* ne permet pas d'endommager des objets (serrure, etc.).
Le mage gagne un projectile supplémentaire tous les deux niveaux au-dessus du niveau 1. Il tire donc deux projectiles au niveau 3, trois au niveau 5, quatre au niveau 7 et cinq (le maximum) au niveau 9. Il peut répartir ses différents projectiles entre plusieurs cibles, mais chaque projectile ne peut atteindre qu'un seul adversaire. Toutes les cibles doivent être désignées avant d'effectuer d'éventuels tests de résistance à la magie ou de lancer les dégâts.

Projection astrale
Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 9, Prê 9, Voyage 9
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 30 minutes
Portée : contact
Cibles : le jeteur de sorts + 1 créature touchée/2 niveaux de lanceur de sorts
Durée : voir description
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Ce sort libère l'esprit de l'enveloppe charnelle et permet de se rendre dans un autre plan. Le personnage peut emmener le corps astral d'autres individus avec lui, à condition que tous forment un cercle et se tiennent par la main au moment de l'incantation. Les autres voyageurs dépendent totalement du lanceur de sorts, qu'ils n'ont pas intérêt à quitter un seul instant. En effet, si quelque chose lui arrivait, ses compagnons devraient se débrouiller seuls pour revenir dans le plan Matériel.
Le corps astral des personnages affectés part dans le plan Astral, tandis que leur corps physique reste dans le plan Matériel, en état d'animation suspendue. Le sort projette une copie des sujets et de tout leur équipement dans le plan Astral. Comme ce dernier est en contact avec les autres plans, il est possible d'utiliser ce sort comme moyen de déplacement interplanaire. Quand les personnages quittent le plan Astral, ils se créent automatiquement un nouveau corps (et l'équipement qui va avec) dans le plan où ils viennent d'arriver.
Que ce soit dans le plan Astral ou dans tout autre plan, le corps astral est en permanence relié au corps physique par une corde d'argent. Si celle-ci est tranchée, le personnage meurt, tant dans le plan Astral que dans le plan Matériel. Fort heureusement, il existe très peu de circonstances entraînant la destruction d'une corde d'argent. Quand un second corps se forme dans un autre plan, la corde reste présente, mais invisible. Si le second corps ou le corps astral est tué, la corde revient au corps physique et le sort de son animation suspendue. Les corps astraux fonctionnent normalement dans le plan Astral, mais leurs actions n'affectent que les créatures qui s'y trouvent également. Il est nécessaire de se créer un nouveau corps pour se rendre dans un autre plan.
Le lanceur de sorts et ses compagnons peuvent rester indéfiniment dans le plan Astral. Leurs corps les attendent jusqu'à ce qu'ils décident de revenir. Le sort se prolonge tant que le mage (ou le prêtre) ne choisit pas d'y mettre un terme, à moins qu'il ne soit stoppé par une intervention extérieure, comme par exemple une *dissipation de la*

magie réussie lancée sur le corps physique ou le corps astral, ou encore la destruction du corps physique, resté dans le plan Matériel (ce qui tue instantanément le personnage concerné).
Composantes matérielles : une hyacinthe valant au moins 1 000 po plus une barrette en argent (valeur 5 po) par personnage à affecter.

Projection d'image
Illusion (ombre)
Niveau : Bard 6, Ens/Mag 7
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : 1 sosie d'ombre
Durée : 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie : non

Cette incantation permet au personnage de créer un double de lui-même, entièrement constitué d'énergie issue du plan de l'Ombre. Il ressemble à s'y méprendre à l'original (même voix, même odeur, etc.) mais il est intangible. Il reproduit à la perfection les actions du personnage (et va même jusqu'à parler en même temps que lui), à moins que ce dernier ne se concentre pour le faire agir différemment.
Le lanceur de sorts voit par les yeux de son double (et entend par ses oreilles) comme s'il se tenait à sa place. Au cours de son tour de jeu, il peut passer de sa propre perspective à celle dont il bénéficie par le truchement de son image, et inversement (action libre). Quand il use des sens de son image, son corps est considéré comme aveuglé et assourdi.
S'il le désire, les sorts qu'il lance peuvent partir de son double plutôt que de lui-même (l'ombre est quasi réelle, ce qui lui permet de servir de conduit pour les sorts). L'image est toutefois incapable de jeter des sorts sur elle-même, sauf si ce sont des illusions.
Les objets sont affectés par la *projection d'image* comme s'ils avaient réussi leur jet de Volonté.
Le personnage et son double doivent en permanence être reliés par une ligne d'effet dégagée. Si cette ligne est bloquée ne serait-ce qu'un instant, le sort s'achève. Si le personnage utilise *changement de plan*, *porte dimensionnelle*, *téléportation* ou tout autre sort sectionnant la ligne d'effet, *projection d'image* s'interrompt aussitôt.
Composante matérielle : une petite réplique du jeteur de sorts (poupée), d'une valeur de 5 po.

Protection contre la Loi
Abjuration [Chaos]
Niveau : Chaos 1, Ens/Mag 1, Prê 1

Ce sort est semblable à *protection contre le Mal*, si ce n'est que les bonus de parade et de résistance s'appliquent aux attaques portées par les créatures loyales, et que les créatures convoquées d'alignement loyal ne peuvent pas toucher le bénéficiaire.

Protection contre la mort
Nécromancie
Niveau : Dru 5, Mort 4, Pal 4, Prê 4
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature vivante touchée
Durée : 1 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire est immunisé contre les sorts de mort, les effets de mort magique, les absorptions d'énergie et les effets d'énergie négative (comme ceux découlant des sorts de *blessure* ou de *contact glacial*).
Ce sort ne permet pas de se débarrasser des niveaux négatifs déjà acquis par le sujet, pas plus qu'il n'affecte le jet de sauvegarde qu'il est nécessaire d'effectuer 24 heures après avoir gagné un niveau négatif.
Cette incantation ne protège pas contre les autres sortes d'attaques, comme les pertes de points de vie, le poison ou la pétrification, même s'ils causent la mort de leurs victimes.

Protection contre le Bien
Abjuration [Mal]
Niveau : Ens/Mag 1, Mal 1, Prê 1

Ce sort est semblable à *protection contre le Mal*, si ce n'est que les bonus de parade et de résistance s'appliquent aux attaques portées par les créatures bonnes, et que les créatures convoquées d'alignement bon ne peuvent pas toucher le bénéficiaire.

Protection contre le Chaos
Abjuration [Loi]
Niveau : Ens/Mag 1, Loi 1, Pal 1, Prê 1

Ce sort est semblable à *protection contre le Mal*, si ce n'est que les bonus de parade et de résistance s'appliquent aux attaques délivrées par les créatures chaotiques, et que les créatures convoquées d'alignement chaotique ne peuvent pas toucher le bénéficiaire.

Protection contre le Mal
Abjuration [Bien]
Niveau : Bien 1, Ens/Mag 1, Pal 1, Prê 1
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : non (voir description)

Ce sort protège son bénéficiaire contre les attaques des créatures d'alignement mauvais, mais aussi contre le contrôle mental et les créatures convoquées. Il crée une barrière magique à 30 centimètres autour du sujet. Cette barrière se déplace avec le personnage et a trois effets principaux :
Premièrement, le personnage bénéficie d'un bonus de parade de +2 à la CA et d'un bonus de résistance de +2 aux jets de sauvegarde. Ces deux bonus s'appliquent uniquement contre les attaques portées par les créatures maléfiques.
Deuxièmement, la barrière bloque toute tentative visant à posséder le sujet (par exemple, à l'aide du sort *possession*) ou pour prendre le contrôle de ses actes, ce qui inclut les effets d'enchantement (charme) et d'enchantement (coercition), comme c'est le cas pour une *domination*. Dans ce second cas, la protection n'empêche pas l'adversaire de dominer le sujet, mais il ne peut pas lui donner d'ordre. Par contre, si *protection contre le Mal* s'achève avant le pouvoir du protagoniste, ce dernier peut alors prendre le contrôle du personnage.
Le sort fonctionne pareil contre la possession : il la réprime tant qu'il fait effet mais ne l'annule pas (si le sujet était possédé avant que *protection contre le Mal* ne fasse effet, il le reste une fois le sort lancé). Cet effet est valable quel que soit l'alignement de l'agresseur (qui n'a pas besoin d'être mauvais).

Enfin, le sort empêche les créatures convoquées de toucher le personnage. Les attaques naturelles de ces créatures échouent automatiquement, et elles n'ont d'autre choix que de reculer si leurs attaques les obligent à toucher l'individu protégé. Les créatures d'alignement bon sont immunisées contre cet effet du sort. La protection contre les créatures convoquées s'achève instantanément si le sujet attaque l'entité ou tente de la repousser à l'aide de la barrière. Enfin, la résistance à la magie peut permettre à une créature d'atteindre normalement le personnage.
Composante matérielle profane : un peu de poudre d'argent à l'aide de laquelle le lanceur de sorts trace un cercle de 90 centimètres de diamètre sur le sol autour de la créature qu'il désire protéger.

Protection contre les énergies destructives
Abjuration
Niveau : Chance 3, Dru 3, Ens/Mag 3, Prê 3, Protection 3, Rôd 2
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 10 minutes/niveau ou jusqu'à épuisement
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort confère une immunité temporaire contre le type d'énergie sélectionné (acide, électricité, feu, froid ou son). Une fois que l'abjuration a absorbé 12 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts celui qui l'a lancée (jusqu'à un maximum de 120 points de dégâts au niveau 10), elle cesse de faire effet.
Note. Protection contre les énergies destructives remplace *résistance aux énergies destructives* (et n'est pas cumulatif avec ce dernier). Si un personnage bénéficie de *protection contre les énergies destructives* et de l'autre sort, la *protection* agit seule jusqu'à ce que son potentiel d'absorption soit épuisé.

Protection contre les projectiles
Abjuration
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à épuisement
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort est protégé contre les armes à distance, ce qui se traduit par une réduction des dégâts de (10/+1) contre celles-ci. Le sort ne permet cependant pas de blesser des créatures dotées d'une réduction des dégâts similaire. Dès que le sort a absorbé un total de 10 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un total de 100 points), il cesse de faire effet.
Focaliseur : un morceau de carapace de tortue.

Protection contre les sorts
Abjuration
Niveau : Ens/Mag 8, Magie 8
Composantes : V, G, M, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact

Cibles : jusqu'à 1 créature touchée/4 niveaux
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les bénéficiaires du sort gagnent un bonus de résistance de +8 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les pouvoirs magiques (mais pas contre les pouvoirs surnaturels ou extraordinaires).
Composante matérielle : un diamant d'une valeur minimale de 500 po, réduit en poudre puis répandu sur les cibles.
Focaliseur : un diamant de 1 000 po par bénéficiaire (chacun doit le tenir pendant toute la durée du sort). Quiconque le perd avant la fin du sort cesse immédiatement d'être protégé.

Protection d'autrui
Abjuration
Niveau : Pal 2, Prê 2, Protection 2
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Cette incantation protège la cible et crée un lien entre elle et le lanceur de sorts, qui récupère une partie des blessures infligées à l'individu protégé. Ce dernier gagne un bonus de parade de +1 à la CA et un bonus de résistance de +1 aux jets de sauvegarde. Dans le même temps, les attaques et sorts (ou pouvoirs, etc.) infligeant des dégâts l'affectent deux fois moins que prévu, le lanceur de sorts subissant la moitié des dégâts à la place du bénéficiaire. Les attaques ne faisant pas perdre de points de vie (*charme-personne*, affaiblissements temporaires de caractéristique, absorption d'énergie, effets de mort, etc.) affectent normalement la cible. Si cette dernière voit ses points de vie diminués suite à une perte de points de Constitution, elle supporte seule cette baisse (il ne s'agit pas d'une attaque directe, le jeteur de sorts ne subit donc pas sa part de dégâts). Quand le sort s'achève, l'individu protégé encaisse de nouveau normalement les blessures, mais celles absorbées par le lanceur de sorts ne lui sont pas transmises à retardement.
Le sort cesse immédiatement si les deux personnages liés s'écartent trop l'un de l'autre et dépassent les limites de portée.
Focaliseurs : deux anneaux en platine (valeur minimale 50 po chacun) devant être portés, l'un par le bénéficiaire, l'autre par le lanceur de sorts.

Puissance divine
Évocation
Niveau : Guerre 4, Prê 4
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau

Le prêtre fait appel à la puissance divine pour devenir un combattant plus redoutable. Il acquiert un bonus de base à l'attaque égal à son niveau de personnage (ce qui peut lui conférer davantage d'attaques). Dans le même temps, il bénéficie d'un bonus d'altération de +6 en Force et gagne 1 point de vie temporaire par niveau de lanceur de sorts.

Purification de nourriture et d'eau
Transmutation
Niveau : Dru 0, Prê 0
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 3 m
Cible : 30 dm³/niveau d'eau et de nourriture impropres à la consommation
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort rend la nourriture avariée et l'eau croupie respectivement mangeable et potable. Il n'évite pas un éventuel pourrissement futur. L'eau maudite et les breuvages ou aliments du même genre voient leur pouvoir annulé par *purification de nourriture et d'eau*. Par contre, le sort reste sans effet sur les potions magiques et les créatures, quelles qu'elles soient.
Note. 30 dm³ correspondent à 30 litres d'eau.

Pyrotechnie
Transmutation
Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Cible : 1 source de feu (cube de 6 m d'arête maximum)
Durée : 1d4+1 rounds, ou 1d4+1 rounds après que les créatures ont quitté le nuage de fumée (voir description)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule ou Vigueur, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui ou non (voir description)

Selon la version choisie, *pyrotechnie* transforme un feu en feu d'artifice aveuglant ou en nuage de fumée épaisse et étouffante.
Feu d'artifice. Cette version prend la forme d'un bref bouquet de lueurs éblouissantes et colorées. Il aveugle les créatures situées à 36 mètres ou moins pendant 1d4+1 rounds si elles ratent un jet de Volonté. Seuls les individus ayant le feu en ligne de mire peuvent être affectés et un test de résistance à la magie réussi permet d'éviter cette cécité temporaire.
Nuage de fumée. D'épaisses volutes de fumée s'élèvent du point d'origine du sort et forment un nuage opaque s'étendant à 6 mètres à la ronde. Il persiste pendant 1 round par niveau du personnage. Il est impossible de voir à l'intérieur, même à l'aide de vision dans le noir. Toutes les créatures prises dans le nuage voient leur valeur de Force et de Dextérité réduites de –4 chacune si elles ratent un jet de Vigueur. Cet effet se prolonge pendant 1d4+1 rounds après que le nuage se dissipe ou que les créatures en sortent. La résistance à la magie ne protège pas contre cette version du sort.
Composante matérielle : une source de feu, qui s'éteint automatiquement. Un foyer dépassant la zone d'effet du sort (6 mètres de côté) n'est que partiellement soufflé. Les feux magiques ne sont pas éteints, mais une créature à base de feu (par exemple un élémentaire du Feu) utilisé comme source d'énergie pour pyrotechnie perd 1 point de vie par niveau de lanceur de sorts.

Quête
Enchantement (coercition) [langage, mental]
Niveau : Bard 6, Ens/Mag 6, Prê 6
Temps d'incantation : 10 minutes
Cible : 1 créature vivante

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est semblable à *mission*, si ce n'est que le nombre de DV de la créature qu'il affecte n'est pas limité et qu'il n'autorise aucun jet de sauvegarde.
Au lieu de voir ses caractéristiques s'amoindrir (comme c'est le cas pour *mission*), le sujet perd 3d6 points de vie chaque jour qu'il ne consacre pas à sa *quête*. De plus, il doit réussir un jet de Vigueur par jour sous peine de tomber malade. Ces effets se résorbent 1 jour après la reprise de la *quête*.
Délivrance des malédictions peut mettre un terme à *quête*, mais seulement si celui qui délivre a au moins deux niveaux de lanceur de sorts de plus que le donneur de *quête*. *Annulation d'enchantement* est sans effet. Par contre, *miracle*, *souhait* et *souhait limité* mettent un terme à ce sort.
Quête est le terme universellement accepté par les mages, les ensorceleurs et les bardes, mais les prêtres des clergés particulièrement militants préfèrent donner à ce sort le nom de *croisade*.

Rabougrissement des plantes
Transmutation
Niveau : Dru 3, Rôd 3
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : voir description
Cible ou zone d'effet : voir description
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort a deux versions différentes :
Taille. La première version réduit d'environ un tiers la densité de la végétation affectée (herbe, buissons, lianes, arbres, etc.), ce qui la rend plus clairsemée. Cet effet fonctionne à longue portée (120 mètres + 12 mètres par niveau du personnage). Les plantes affectées semblent avoir été récemment taillées.
Au choix du lanceur de sorts, la zone d'effet prend la forme d'un cercle de 30 mètres de rayon, un demi-cercle de 45 mètres de rayon ou un quart de cercle de 60 mètres de rayon. Il est possible de définir des points au sein de cette zone qui ne seront pas affectés.
Interruption de croissance. Cette version touche toutes les plantes dans un rayon de 750 mètres. Leur productivité est réduite d'un tiers pour l'année à venir.
Rabougrissement des plantes contre *croissance végétale*.
Enfin, ce sort n'a aucun effet sur les créatures végétales.

Rage
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Bard 2, Ens/Mag 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cibles : 1 créature vivante et consentante/3 niveaux, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres
Durée : concentration + 1 round/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Les créatures affectées bénéficient d'un bonus de moral de +2 en Force et Constitution et d'un bonus de moral de +1 aux jets de Volonté. Dans le même temps, elles subissent un malus de –2 à la CA. Pour le reste, l'effet est identique au pouvoir de rage de berserker, si ce n'est que les sujets ne sont pas fatigués au terme de la rage.

Ralentissement du poison
Invocation (guérison)
Niveau : Bard 2, Dru 2, Pal 2, Prê 2, Rôd 1
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort est temporairement immunisé contre les effets du poison. Toute substance toxique courant dans ses veines cesse de l'affecter jusqu'au terme de la durée indiquée. Cela est aussi valable pour tout nouveau poison qu'il reçoit tant que le sort fait effet. *Ralentissement du poison* ne soigne pas les dégâts que cette substance a pu infliger avant.

Ramollissement de la terre et de la pierre
Transmutation [terre]
Niveau : Dru 2, Terre 2
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : 1 carré de 3 m de côté/niveau (voir description)
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Au terme de l'incantation, la pierre et la terre comprises dans la zone d'effet se ramollissent, à condition qu'elles soient à l'état naturel (autrement dit, qu'on ne les ait pas travaillées). La terre humide devient une boue épaisse, la terre sèche du sable ou de la terre friable, et la roche une argile meuble qu'il est aisé de façonner. Le personnage affecte une zone de 3 mètres de côté, sur une profondeur allant de 30 centimètres à 1,20 mètre, selon la résistance du sol. Ce sort reste sans effet sur la pierre magique, enchantée ou ouvragée, de même que sur les créatures de terre ou de pierre.
Les individus pris dans la boue doivent réussir un jet de Réflexes, sinon ils sont incapables de se déplacer, combattre ou lancer des sorts pendant 1d2 rounds. En cas de succès, ils peuvent se déplacer à la moitié de leur vitesse de déplacement normale, mais pas courir ou charger.
Les créatures se trouvant dans une zone de terre friable voient leur vitesse de déplacement réduite de moitié. Elles ne peuvent ni courir ni charger.
La pierre transformée en argile ne gêne pas les déplacements. Par contre, elle permet aux personnages de creuser des passages ou de dégager des endroits auxquels ils ne pouvaient pas accéder. Un groupe d'aventuriers emprisonné dans une grotte peut ainsi ramollir un mur et y creuser une issue. *Ramollissement de la terre et de la pierre* ne fonctionne pas sur la pierre travaillée, mais permet d'affecter des surfaces verticales (parois de falaise, murs de grotte naturelle, etc.) ou horizontales (plafonds de grotte). Cela provoque généralement un éboulement restreint, la matière affectée se détachant d'elle-même de son support.
Il est possible d'infliger quelques dégâts à une structure (mur, tour, etc.) en ramollissant le sol sur lequel elle repose, ce qui provoque un tassement brutal. Mais les structures construites avec soin n'ont aucune chance d'être sapées de cette façon. À peine seront-elles légèrement endommagées.

Rapetissement
Transmutation
Niveau : Ens/Mag 1

Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature ou 1 objet faisant jusqu'à 0,3 m³/niveau
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort rapetisse instantanément la créature humanoïde prise pour cible, réduisant sa taille, sa longueur et sa largeur de moitié, et divisant son poids par huit. Cette diminution fait descendre sa catégorie de taille d'un cran. Le sujet bénéficie alors d'un bonus de taille de +2 en Dextérité et d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et à la CA. Dans le même temps, il subit un malus de –2 en Force (jusqu'à un minimum 1).
Un humanoïde de taille P dont la taille passe à TP présente un espace occupé de 75 centimètres et une allonge naturelle de 0 mètre (ce qui signifie qu'il doit entrer dans la case de son adversaire pour l'attaquer). Un humanoïde de taille G dont la taille passe à M affiche un espace occupé et une allonge naturelle de 1,50 mètre. Ce sort ne modifie en rien la vitesse de déplacement de la cible.
L'équipement porté par la cible rapetisse avec elle. Armes de corps à corps et projectiles infligent moins de dégâts. Les autres propriétés magiques restent intactes. Un objet *rapetissé* (y compris un projectile ou une arme de corps à corps) recouvre sa taille normale si son possesseur le lâche. Cela signifie que les armes de jet infligent des dégâts normaux (les projectiles infligent des dégâts basés sur l'arme qui sert à les lancer.
Les effets magiques réduisant la taille ne sont pas cumulatifs, ce qui signifie qu'on ne peut pas lancer plusieurs fois *rapetissement* sur un même humanoïde.
Rapetissement contre et dissipe *agrandissement*.
On peut user de *permanence* sur un sort de *rapetissement*.
Composante matérielle : une pincée de poudre de fer.

Rapetissement d'animal
Transmutation
Niveau : Dru 2, Rôd 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : 1 animal consentant de taille P, M, G ou TG
Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort est semblable à *rapetissement*, si ce n'est qu'il affecte un animal consentant (pas contre lequel il se bat, par exemple). Réduisez les dégâts infligés par les attaques naturelles de l'animal conformément à sa nouvelle taille

Rapetissement de groupe
Transmutation
Niveau : Ens/Mag 4
Cibles : 1 humanoïde/niveau, aucun ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Ce sort est semblable à *rapetissement*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

Rappel à la vie
Invocation (guérison)
Niveau : Prê 5

Composantes : V, G, M, FD
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : contact
Cible : créature morte touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun (voir description)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le personnage rend la vie à un défunt. Il ne peut ressusciter de la sorte que les créatures qui sont mortes depuis peu de temps (au maximum 1 jour par niveau de lanceur de sorts). De plus, l'âme concernée doit être libre et désireuse de revenir à la vie. Si elle refuse, le sort échoue automatiquement (c'est pourquoi il n'y a pas de jet de sauvegarde).
Revenir d'outre-tombe est un véritable traumatisme. Le bénéficiaire perd automatiquement un niveau (ou 1 dé de vie) quand il revient à la vie, comme s'il avait été victime d'une absorption d'énergie. S'il est niveau 1, il perd 2 points de Constitution à la place. Si sa Constitution est alors censée tomber à 0 ou moins, il ne peut être rappelé d'entre les morts. Un personnage tué alors qu'il disposait encore de sorts préparés a 50 % de chances de retenir chacun d'eux (il est de toute façon délesté de sorts en raison de la perte de niveau). Les créatures qui ne préparent pas leurs sorts (comme les ensorceleurs) ont 50 % de chances de perdre le bénéfice des emplacements de sorts inutilisés avant leur mort (sans oublier ceux qui disparaissent en raison de la perte de niveau).
Une créature rappelée à la vie a un nombre de points de vie correspondant à ses dés de vie actuels. Les valeurs de caractéristiques qui ont été affaiblies de manière à chuter à 0 remontent aussitôt à 1. L'empoisonnement et les maladies naturelles sont soignés, mais pas les maladies magiques (et le personnage reste affecté par les éventuelles malédictions qui l'affligeaient avant son décès). Même si le sort peut refermer la plupart des blessures, le corps à ranimer doit être intact ; les membres manquants ne peuvent pas être récupérés à l'aide de *rappel à la vie*. L'équipement et les possessions matérielles du bénéficiaire ne sont pas affectés par le sort.
Une créature transformée en mort-vivant ou tuée par un sort de mort ne peut pas être ramenée à la vie avec cette invocation, pas plus que les créatures artificielles, élémentaires, Extérieurs et autres morts-vivants. Enfin, *rappel à la vie* ne peut rien pour quelqu'un mort de vieillesse.
Composante matérielle : un diamant valant au moins 5 000 po.

Rapidité
Transmutation
Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le sujet se déplace et agit plus rapidement que d'habitude, ce qui a plusieurs effets distincts :
Quand il entreprend une action d'attaque à outrance, le sujet peut porter une attaque supplémentaire à l'aide de l'arme qu'il manie. On exploite alors le bonus de base à l'attaque maximal de la créature, auquel on ajoute tous les modificateurs relatifs à la situation. Cet effet n'est pas cumulable avec un autre de même type, comme une *arme de rapidité*. Du reste, il ne confère pas véritablement une action supplémentaire, ce qui signifie qu'il ne permet pas de lancer un second sort ou d'entreprendre une action supplémentaire dans le même round.
La créature bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque, mais également d'un bonus d'esquive de +1 à la CA et aux jets de Réflexes. Elle perd le bénéficie de ce bonus d'esquive dans toute situation où elle ne peut profiter de son bonus de Dextérité à la CA.

Les modes de déplacement de la créature (ce qui inclut déplacement terrestre, creusement, escalade, vol et nage) augmentent de 9 mètres, jusqu'à un maximum égal à deux fois la vitesse de déplacement normale du sujet. Il s'agit d'un bonus d'altération qui affecte la distance de saut de la créature.
Plusieurs effets de *rapidité* ne sont pas cumulatifs. *Rapidité* contre et dissipe *lenteur*.
Composante matérielle : un copeau de racine de réglisse.

Rapport
Divination
Niveau : Prê 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cibles : 1 créature vivante touchée/3 niveaux
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort est particulièrement utile lorsque le prêtre a besoin de savoir où en sont ses compagnons en cas de séparation du groupe. Le rapport qu'il reçoit indique la position et l'état de santé de chacun : en pleine forme, blessé, hors de combat, chancelant, inconscient, mourant, nauséeux, paniqué, étourdi, empoisonné, malade, *confus*, etc. Une fois les sujets nommés, la distance ne constitue plus un obstacle entre eux et le prêtre, à condition que tous restent dans le même plan d'existence. Si l'un d'eux le quitte, le lanceur de sorts cesse aussitôt de recevoir des informations à son sujet.

Rayon affaiblissant
Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : rayon
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Un rayon scintillant jaillit de la main tendue du personnage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. Celle-ci subit un malus de –1d6 en Force, auquel s'ajoute –1 tous les deux niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de –5). La valeur de Force de la cible ne peut en aucun cas tomber en dessous de 1.

Rayon ardent
Évocation [feu]
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : un ou plusieurs rayons
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le mage frappe ses ennemis de rayons brûlants. Il peut en tirer un, plus un tous les quatre niveaux au-delà du niveau 3 (pour un maximum de trois rayons au niveau 11). Il faut effectuer une attaque de contact à distance pour chaque rayon. Chacun inflige 4d6 points de dégâts de feu. On les tire simultanément sur une ou plusieurs cibles, mais tous doivent viser des sujets situés à 9 mètres ou moins les uns des autres.

Rayon d'épuisement
Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : rayon
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel (voir description)
Résistance à la magie : oui

Un rayon noir jaillit du doigt tendu du personnage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. Celle-ci est alors épuisée jusqu'à la fin du sort. Si elle réussit un jet de Vigueur, elle est simplement fatiguée. Par contre, un personnage déjà fatigué est désormais épuisé.
Ce sort n'a aucun effet sur les créatures qui sont déjà épuisées. Contrairement à la fatigue et à l'épuisement normaux, l'effet s'arrête au terme du sort.
Composante matérielle : une goutte de sueur.

Rayon de givre
Évocation [froid]
Niveau : Ens/Mag 0
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Un rayon de givre jaillit du doigt tendu du mage, qui doit réussir une attaque de contact à distance pour atteindre sa cible. Le rayon inflige 1d3 points de dégâts de froid.

Rayon de soleil
Évocation [lumière]
Niveau : Dru 7, Soleil 7
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 18 m
Zone d'effet : ligne partant du jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau ou jusqu'à épuisement
Jet de sauvegarde : Réflexes, annule et Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)
Résistance à la magie : oui

Tant que ce sort fait effet, le personnage peut, chaque round, générer un rayon de lumière éblouissante (au prix d'une action simple). Il peut donner naissance à un rayon tous les trois niveaux de lanceur de sorts (jusqu'à un

maximum de six au niveau 18). Le sort s'achève au terme de la durée indiquée ou dès que tous les rayons ont été lancés.
Toutes les créatures touchées par le *rayon de soleil* se retrouvent aveuglées et subissent 4d6 points de dégâts, un jet de Réflexes réussi annulant la cécité temporaire et réduisant les dégâts de moitié.
Les morts-vivants encaissent pour leur part 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6), un jet de Réflexes réussi réduisant ce total de moitié. De plus, le rayon détruit les morts-vivants vulnérables au soleil (comme les vampires) s'ils ratent leur jet de sauvegarde.
La lumière ultraviolette générée par ce sort affecte les moisissures, vases, limons, thallophytes et autres créatures apparentées comme s'il s'agissait de morts-vivants.

Rayon polaire
Évocation [froid]
Niveau : Ens/Mag 8
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : non
Résistance à la magie : oui

Un rayon bleuté et glacé part de la main du mage. Pour infliger les dégâts à la cible, il doit réussir une attaque de contact à distance. Le rayon inflige 1d6 points de dégâts de froid par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 25d6).
Focaliseur : un petit cône ou prisme en céramique blanche.

Rayons prismatiques
Évocation
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 18 m
Zone d'effet : rayonnement en forme de cône
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : oui

Ce sort génère sept rayons de lumière tourbillonnant et jaillissant de la main tendue du personnage. Chaque rayon a une couleur et un pouvoir particuliers. Toutes les créatures de moins de 8 DV dans la zone d'effet sont automatiquement aveuglées pendant 2d4 rounds. Elles sont également touchées au hasard par un ou deux rayons, qui ont les effets suivants :

1d8	Couleur du rayon	Effet
1	Rouge	20 points de dégâts de feu (Réflexes, 1/2 dégâts).
2	Orange	40 points de dégâts d'acide (Réflexes, 1/2 dégâts).
3	Jaune	80 points de dégâts d'électricité (Réflexes, 1/2 dégâts).
4	Vert	Poison mortel (Vigueur, partiel : 20 points de dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi).
5	Bleu	Pétrification (Vigueur, annule).
6	Indigo	Démence, comme le sort *aliénation mentale* (Volonté,

		annule).
7	Violet	Cible envoyée dans un autre plan (Volonté, annule).
8	Cible touchée par deux rayons ; rejetez deux fois le dé en ignorant tout nouveau “ 8 ”.	

Réduction d’objet
Transmutation
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G
Temps d’incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : 1 objet touché allant jusqu’à 60 dm³/niveau
Durée : 1 jour/niveau (voir description)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort permet de réduire la taille d’un objet non magique, jusqu’à ce que ses dimensions ne fassent plus qu’un seizième de leur valeur normale (ce qui correspond à peine à 1/4 000e de son volume et de sa masse initiaux). Ce changement réduit donc l’objet de quatre catégories de taille (de G à Min, par exemple). Le personnage peut également modifier la texture de l’objet réduit afin de lui donner la souplesse du tissu. Le mage n’a qu’à jeter l’objet sur une surface dure et prononcer un mot de commande pour récupérer l’objet initial. Même un feu et son combustible peuvent être rapetissés à l’aide de ce sort, qui cesse instantanément de faire effet dès que l’objet retrouve sa taille initiale.
Si le résultat de *réduction d’objet* est rendu permanent (grâce à *permanence*), l’objet affecté peut être agrandi et réduit un nombre infini de fois, mais seulement par le lanceur de sorts.

Reflets d’ombre
Illusion (ombre)
Niveau : Ens/Mag 9

Ce sort est semblable à *convocation d’ombres*, si ce n’est qu’il permet également de reproduire les invocations de magicien et d’ensorceleur du 8e niveau et que l’efficacité du sort choisi se monte à 80 % de l’original.

Refuge
Transmutation [téléportation]
Niveau : Ens/Mag 9, Prê 7
Composantes : V, G, M
Temps d’incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : objet touché
Durée : permanente jusqu’à utilisation
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet d’enchanter un objet préparé pour l’occasion (statuette, pierre précieuse, etc.), objet qui permettra par la suite de transporter instantanément celui qui le tient chez le lanceur de sorts, à condition que sa maison (laboratoire, temple, etc.) se trouve dans le même plan. Une fois l’objet enchanté, le jeteur de sorts doit le donner de son plein gré à la personne de son choix, à qui il doit également communiquer le mot de commande qu’il a choisi. Pour bénéficier de l’effet du sort, le sujet prononce le mot de commande au moment où il brise l’objet, ce qui lui coûte une action simple. Il est alors instantanément transporté au refuge, de même que tout ce qu’il porte

(dans la limite de sa charge maximale). Aucune autre créature ne peut l'accompagner, exception faite d'un familier devant le toucher au moment où l'objet est cassé.
Il est possible de modifier l'effet du sort lors de l'incantation, de sorte que briser l'objet et prononcer le mot de commande transporte automatiquement le prêtre (ou le mage) à 3 mètres ou moins du personnage actionnant l'enchantement (plutôt que d'envoyer ce dernier à l'abri). Le lanceur de sorts a une vague idée de l'endroit où se trouve le possesseur de l'objet à l'instant où celui-ci prononce le mot de commande, mais il ne peut pas se soustraire à l'appel ; qu'il le veuille ou non, il est instantanément téléporté à côté de la personne à qui il a donné l'objet.
Composante matérielle : l'objet spécialement préparé, qui doit être serti de pierres précieuses pour une valeur minimale de 1 500 po.

Refuge
Invocation (création)
Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4
Composantes : V, G, M, F (voir description)
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : structure de 6 m de côté
Durée : 2 heures/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le personnage fait apparaître une solide maisonnette constituée à partir de matériaux de construction courants dans la région (pierre, bois ou, au pire, torchis). Le sol est plat, propre et sec. Le refuge ressemble à s'y méprendre à une vraie maison, avec sa porte, ses deux fenêtres munies de volets et sa petite cheminée.
Il est isolé du froid extérieur mais n'a aucune source de chauffage. Il faut donc le chauffer et, par temps de canicule, la chaleur excessive affecte normalement les occupants. Cela étant, le bâtiment procure une importante protection. Il est aussi résistant qu'une maison en pierre, quels que soient les matériaux entrant dans sa composition. Il résiste aussi bien au feu que la pierre et est invulnérable aux projectiles normaux (mais pas à ceux qu'envoient géants ou engins de siège).
La porte, les volets et la cheminée empêchent toute intrusion (les deux premiers sont défendus par des *verrous du mage* tandis qu'une grille en fer scellée bloque l'étroit conduit de la dernière). De plus, ils sont protégés par un sort d'*alarme*. Enfin, un *serviteur invisible* est aux petits soins pour le mage tant que ce dernier reste à l'intérieur.
L'ameublement du refuge est extrêmement fonctionnel. Il se compose de huit lits superposés, d'une table à tréteaux, de huit tabourets et d'un bureau.
Composantes matérielles : une pierre cubique, une pincée de chaux, quelques grains de sable, un filet d'eau et plusieurs échardes de bois. Il faut ajouter les composantes matérielles requises par *serviteur invisible* (de la ficelle et un peu de bois), du moins si l'on souhaite bénéficier de cette option.
Focaliseur : le focaliseur nécessaire pour *alarme* (du fil d'argent et une clochette), du moins si l'on souhaite bénéficier de cette option.

Regain d'assurance
Abjuration
Niveau : Bard 1, Prê 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : 1 créature plus 1 autre/4 niveaux, distantes de 9 m ou moins les unes des autres
Durée : 10 minutes (voir description)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet de redonner de l'assurance au sujet, ce qui lui confère un bonus de moral de +4 aux jets de sauvegarde contre la terreur pendant 10 minutes. S'il est déjà sous l'influence d'un sort ou effet de *terreur*, celui-ci est réprimé pendant toute la durée de *regain d'assurance*.
Regain d'assurance contre et dissipe *frayeur*.

Régénération
Invocation (guérison)
Niveau : Dru 9, Guérison 7, Prê 7
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 3 rounds entiers
Portée : contact
Cible : créature vivante touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort fait repousser les membres tranchés (doigt, orteil, main, pied, bras, jambe, queue, ou même tête pour une créature en ayant plusieurs), il ressoude également les os brisés et reconstitue les organes détruits. Une fois le sort lancé, la régénération s'effectue en 1 round si les membres tranchés sont appliqués contre la plaie (dans le cas où ils sont absents, le processus exige 2d10 rounds).
Dans le même temps, le sujet récupère 4d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35), débarrasse le sujet de toute fatigue et/ou épuisement, et élimine les dégâts non-létaux qu'il a subis. Il n'a aucun effet sur les créatures non vivantes (ce qui inclut les morts-vivants).

Réincarnation
Transmutation
Niveau : Dru 4
Composantes : V, G, M, FD
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Cible : créature morte touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun (voir description)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort permet de ramener un mort à la vie, mais dans un autre corps. Le décès doit s'être produit moins de 1 semaine auparavant et le sujet doit vouloir revenir à la vie. Dans le cas contraire, le sort échoue automatiquement, d'où l'absence de jet de sauvegarde.
Comme le défunt retrouve un nouveau corps, tous les problèmes physiques dont il souffrait (maladie, etc.) disparaissent. L'état des restes n'entre pas en ligne de compte. Tant qu'existe un infime élément du corps, la réincarnation est possible. Toutefois, les éléments en question doivent avoir appartenu au corps au moment de la mort. La magie du sort crée le corps d'un jeune adulte à partir des éléments naturels disponibles. Ce processus demande 1 heure entière. Une fois le corps achevé, le sujet se réincarne.
Le réincarné se rappelle de sa vie antérieure et de l'apparence qui était la sienne. Il conserve ses aptitudes de classe, dons, degrés de compétence, classe, bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde, et points de vie. Par contre, ses valeurs de Force, Dextérité et Constitution dépendent en partie de son nouveau corps. Dans le cas où il a changé de race, on commence par éliminer ses modificateurs raciaux, puis on applique les modificateurs indiqués ci-dessous aux valeurs obtenues. Le personnage perd automatiquement un niveau (ou 1 dé de vie). S'il était de niveau 1, il perd 2 points de Constitution à la place. Si cette nouvelle valeur de Constitution devait

tomber à 1 ou moins, la créature ne peut pas être réincarnée. Cette perte de niveau/DV ou de Constitution est irréversible.
Il est possible qu'une modification trop importante de ses caractéristiques lui pose des problèmes pour poursuivre sa classe d'origine. Si cela se produit, le personnage a tout intérêt à se multiclasser.
Pour un humanoïde, la nouvelle incarnation est déterminée par la table suivante. Pour les autres, on peut créer une table similaire ou choisir lui-même la forme.
Une créature transformée en mort-vivant ou tuée par un sort de mort ne peut pas être ramenée à la vie avec cette transmutation, pas plus que les créatures artificielles, élémentaires, Extérieurs et autres morts-vivants. Enfin, *réincarnation* ne peut rien pour quelqu'un mort de vieillesse.

1d100	Incarnation	For	Dex	Con
01	Gobelours	+4	+2	+2
02–13	Nain	+0	+0	+2
14–25	Elfe	+0	+2	–2
26	Gnoll	+4	0+	+2
27–38	Gnome	–2	+0	+2
39–42	Gobelin	–2	+2	+0
43–52	Demi-elfe	+0	+0	+0
53–62	Demi-orque	+2	+0	+0
63–74	Halfelin	–2	+2	+0
75–89	Humain	+0	+0	+0
90–93	Kobold	–4	+2	–2
94	Homme-lézard	+2	+0	+2
95–98	Orque	+4	+0	+2
99	Troglodyte	+0	–2	+4
100	Autre	?	?	?

La créature réincarnée acquiert tous les pouvoirs de sa nouvelle forme, parmi lesquels ses modes et vitesses de déplacement, son armure naturelle, ses attaques naturelles, ses pouvoirs extraordinaires, etc., mais elle ne parle pas automatiquement la langue de la nouvelle forme.
Un *souhait* ou un *miracle* peut rendre à un personnage réincarné sa forme d'origine.
Composantes matérielles : des huiles et onguents rares (pour une valeur de 1 000 po au moins) jetés sur les restes.

Rejet de la Loi
Abjuration [Chaos]
Niveau : Chaos 5, Prê 5

Ce sort est semblable à *rejet du Mal*, si ce n'est que le prêtre est entouré d'une lueur jaune vacillante, affectant les créatures loyales et les sorts de la Loi plutôt que ceux qui sont d'alignement mauvais.

Rejet du Bien
Abjuration [Mal]
Niveau : Mal 5, Prê 5

Ce sort est semblable à *rejet du Mal*, si ce n'est que le prêtre est entouré d'une aura noire d'énergie maléfique, affectant les créatures bonnes et les sorts du Bien plutôt que ceux qui sont d'alignement mauvais.

Rejet du Chaos
Abjuration [Loi]
Niveau : Loi 5, Pal 4, Prê 5

Ce sort est semblable à *rejet du Mal*, si ce n'est que le prêtre est entouré d'une lumière bleue, affectant les créatures chaotiques et les sorts du Chaos plutôt que ceux qui sont d'alignement mauvais.

Rejet du Mal
Abjuration [Bien]
Niveau : Bien 5, Pal 4, Prê 5
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible ou cibles : le jeteur de sorts et 1 créature extraplanaire maléfique, ou le jeteur et le sort du Mal ou l'enchantement affectant la créature ou l'objet touché
Durée : 1 round/niveau ou jusqu'à épuisement
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : voir description

Une aura blanche et scintillante entoure le personnage, lui conférant les avantages suivants :

- Un bonus de parade de +4 à la CA contre les attaques des créatures d'alignement mauvais.
- La possibilité de chasser une créature d'alignement mauvais originaire d'un autre plan avec une attaque de contact au corps à corps. Si elle rate un jet de Volonté (ainsi qu'un éventuel jet de résistance à la magie), elle est renvoyée dans son plan d'origine. Cette utilisation épuise toute l'énergie magique du sort, qui cesse instantanément de faire effet.
- La possibilité de dissiper, d'un simple contact, un sort du Mal ou un enchantement lancé par une créature d'alignement mauvais (succès automatique). Exception : les sorts immunisés contre *dissipation de la magie* le sont également contre *rejet du Mal*. Cet effet n'autorise aucun jet de sauvegarde ou de résistance à la magie. Par contre, il épuise toute l'énergie magique du sort, qui cesse aussitôt de faire effet.
-

Remémoration
Transmutation
Niveau : Mag 6
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : instantanée

Ce sort permet de se rappeler instantanément de tout sort (du 5e niveau maximum) utilisé au cours des dernières 24 heures. Le sort doit avoir été lancé durant ce laps de temps. Il revient dans la sélection du magicien comme si ce dernier l'avait préparé normalement. Si le sort remémoré nécessite des composantes matérielles, le personnage doit les posséder pour pouvoir l'utiliser de nouveau.

Renvoi
Abjuration
Niveau : Ens/Mag 5, Prê 4
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature extraplanaire
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Ce sort force la créature extraplanaire prise pour cible à retourner dans son plan d'origine. Le jet de Volonté de la créature est effectué avec un bonus égal à son nombre de DV et un malus égal au niveau de lanceur de sorts du personnage. Si elle rate son jet de sauvegarde, la créature disparaît aussitôt, mais elle a 20 % de chances de se retrouver dans un plan autre que le sien.

Renvoi des sorts
Abjuration
Niveau : Chance 7, Ens/Mag 7, Magie 7
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : jusqu'à épuisement ou 10 minutes/niveau

Les sorts et effets magiques prenant le personnage pour cible (et seulement ceux-là) sont renvoyés sur celui qui les a lancés. Les sorts de zone ne sont pas affectés, pas plus que les sorts à effet. La protection est également inefficace contre les sorts de contact. Ainsi, *charme-personne* sera retourné à l'envoyeur et aura des chances de faire tomber ce dernier sous la coupe du personnage, mais une *boule de feu* explosera normalement. De même, *blessure critique* affectera pleinement le personnage.
L'abjuration renvoie de sept à dix (1d4+6) niveaux de sort (on détermine le chiffre exact en secret). Chaque sort retourné à l'envoyeur est soustrait de ce nombre.
Il est possible qu'un sort ne soit que partiellement renvoyé si l'abjuration ne dispose plus de suffisamment de niveaux de sort pour le contrer totalement. Dans ce cas, une simple règle de trois indiquera quelle est la partie du sort qui est renvoyée, et quelle est celle qui affecte normalement le personnage. Si le sort concerné inflige des dégâts, le personnage et celui qui le prend pour cible sont tous deux blessés, proportionnellement au résultat indiqué par la règle de trois. Dans le cas contraire, chacun d'eux risque d'être affecté (là encore, selon le résultat indiqué).
Par exemple, si le personnage dispose encore de 3 niveaux de sorts à renvoyer et qu'il est la cible d'une *blessure critique* (4e niveau), il renvoie les trois quarts de l'effet en direction de son auteur. Il subira donc le quart des dégâts, alors son protagoniste en subira les trois quarts restant. S'il est la cible d'un sort de *terreur* (du 4e niveau également) dans le même cas de figure, il a une chance sur quatre (25 %) d'être affecté par le sort, alors que son adversaire a trois chances sur quatre (75 %) d'en être victime.
Si le personnage et le lanceur de sorts qui l'attaque sont tous deux protégés par *renvoi des sorts*, un champ de résonance se crée qui produit des effets imprévisibles. Jetez 1d100 et consultez la table suivante :

1d100	Effet
01–70	Le sort est annulé sans aucun effet.
71–80	Le sort affecte normalement les deux protagonistes.
81–97	Les deux *renvois des sorts* cessent de fonctionner pendant 1d4 minutes.
98–00	La trame de la réalité se déchire et les deux adversaires sont projetés dans un autre plan d'existence.

Composante matérielle profane : un petit miroir en argent.

Réparation
Transmutation
Niveau : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0, Prê 0
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 3 m
Cible : 1 objet pesant jusqu'à 500 g

Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif, objet)
Résistance à la magie : oui (inoffensif, objet)

Ce sort permet de réparer les dommages superficiels causés aux objets (fêlure, déchirure, etc., mais pas les déformations comme dans le cas d'un sort de *distorsion du bois*). Sur un objet métallique, le sort peut par exemple réparer un anneau, ressouder un maillon de chaîne cassé, reforger un médaillon ou une dague à lame fine (à condition que ces objets ne soient cassés qu'en un seul endroit). Les objets en bois, céramique ou terre cuite sont totalement réparés, même s'ils étaient endommagés en plusieurs endroits. De même, *réparation* rebouche impeccablement un trou dans un sac en cuir ou une outre. On peut utiliser ce sort pour réparer un objet magique, mais les pouvoirs de ce dernier ne lui sont pas rendus. Cette transmutation ne permet pas de réparer un bâton, une baguette ou un sceptre brisé. Enfin, elle n'affecte pas les créatures (y compris les créatures artificielles).

Réparation intégrale
Transmutation
Niveau : Prê 2
Temps d'incantation : 1 action
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 objet faisant jusqu'à 0,3 m3/niveau

Ce sort est semblable à *réparation*, si ce n'est qu'il répare totalement l'objet choisi, même si celui-ci est endommagé en de multiples endroits. Il ne rend pas la magie des objets qu'il répare, et il est impossible de s'en servir pour ressouder un bâton, baguette ou autre sceptre brisé. On ne peut pas non plus remettre à neuf un objet tordu, calciné, désintégré, réduit en poussière, fondu ou vaporisé. Il n'affecte pas les créatures (y compris les créatures artificielles).

Repérage
Divination
Niveau : Bard 0, Dru 0
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : instantanée

Le druide sait instantanément où se trouve le nord. Ce sort est utile dans tous les environnements où un nord magnétique existe, mais il se peut qu'il ne fonctionne pas dans certains plans. À noter que, même si le personnage apprend immanquablement la direction du nord, il peut la perdre en quelques instants s'il ne dispose pas de repères visuels l'aidant à s'orienter.

Repli expéditif
Transmutation
Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 minute/niveau (T)

Ce sort augmente la vitesse terrestre de base du personnage de 9 mètres (il s'agit d'un bonus d'altération). Il n'affecte pas les autres modes de déplacement (creusement, escalade, vol ou nage). Par contre, il affecte la distance maximale qu'il peut parcourir en sautant (voir la compétence Saut).
Ce sort n'entre pas forcément dans le cadre d'une retraite en bonne et due forme. Il dépeint simplement la réaction habituelle d'un magicien face à un combat.

Répulsif
Abjuration
Niveau : Bard 4, Dru 4, Prê 4, Rôd 3
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 3 m
Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon, centrée sur le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui

Cette incantation génère une barrière invisible qui repousse la vermine. Les créatures faisant partie de cette catégorie n'ont aucune chance de passer si leur nombre de dés de vie est inférieur au tiers du niveau du personnage. Au-delà, elles ont droit à un jet de Volonté pour surmonter l'effet du sort. Même en cas de succès, le seul fait de traverser la barrière du répulsif leur inflige 2d6 points de dégâts. La douleur qu'elles ressentent en s'approchant de la zone est bien souvent suffisante pour faire rebrousser chemin aux moins agressives.

Résistance
Abjuration
Niveau : Bard 0, Dru 0, Ens/Mag 0, Pal 1, Prê 0
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 minute
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort protège la cible en lui conférant temporairement un bonus de résistance de +1 aux jets de sauvegarde.
On peut user de *permanence* sur un sort de *résistance*.
Composante matérielle profane : une cape miniature.

Résistance à la magie
Abjuration
Niveau : Magie 5, Prê 5, Protection 5
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

L'individu touché acquiert une résistance à la magie égale à 12 + niveau de lanceur de sorts.

Résistance aux énergies destructives
Abjuration
Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2, Feu 3, Pal 2, Prê 2, Rôd 1
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 10 minutes/niveau
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort confère une protection limitée contre la forme d'énergie choisie : acide, électricité, feu, froid ou son. Le sujet bénéficie d'une résistance de (10) contre le type d'énergie choisi, ce qui signifie que chaque fois qu'il subit des dégâts (que leur source soit d'origine naturelle ou magique), ceux-ci sont réduits de 10 points avant d'être retirés de ses points de vie restant. Cette résistance passe à 20 points au niveau 7 et à 30 points (le maximum) au niveau 11. Le sort protège également l'équipement du bénéficiaire.
Résistance aux énergies destructives ne fait qu'absorber les dégâts. Le sujet ne donc être victime d'effets secondaires malheureux, comme se noyer dans un bassin d'acide ou être pris dans la glace.
Note. Résistance aux énergies destructives prend le pas sur *protection contre les énergies destructives* (ces sorts ne sont donc pas cumulatifs). Si un personnage bénéficie de *protection contre les énergies destructives* et de ce sort, la *protection* agit seule jusqu'à ce que son potentiel d'absorption soit épuisé.

Résonance
Évocation [son]
Niveau : Bard 6
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Cible ou zone d'effet : un édifice
Durée : jusqu'à 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun (voir description)
Résistance à la magie : oui

Les barde parcourt les édifices, ponts et digues de vibrations dévastatrices. Celles-ci infligent 2d10 points de dégâts à la construction visée (la solidité n'entre pas en ligne de compte). On choisit la durée du sort lors de l'incantation, sans quoi elle s'élève à 1 round par niveau. Si le sort est lancé sur un élément du relief, comme une colline, le sol dissipe l'effet et les dégâts sont annulés.
Résonance ne peut pas affecter les créatures (ce qui inclut les créatures artificielles). Comme une construction n'est pas un objet tenu, il ne bénéficie d'aucun jet de sauvegarde pour résister à l'effet.
Focaliseur : un diapason.

Respiration aquatique
Transmutation
Niveau : Dru 3, Eau 3, Ens/Mag 3, Prê 3
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cibles : créatures vivantes touchées
Durée : 2 heures/niveau (voir description)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Les créatures affectées peuvent respirer sous l'eau sans problème. Si le personnage décide d'en faire bénéficier plusieurs compagnons, il faut diviser la durée indiquée par le nombre d'individus affectés.
Il est impossible d'utiliser ce sort pour empêcher une créature de respirer à l'air libre.
Composante matérielle profane : un petit roseau ou un brin de paille.

Restauration
Invocation (guérison)
Niveau : Pal 4, Prê 4
Composantes : V, G, M

Ce sort est semblable à *restauration partielle*, si ce n'est qu'il dissipe également les niveaux négatifs et qu'il rend un niveau d'expérience à quiconque en a perdu. Ce niveau ne peut être récupéré que s'il a été perdu depuis moins de 1 jour par niveau de lanceur de sorts. Dans le cas où un personnage de niveau 10 est tombé au niveau 9 après avoir affronté un nécrophage, *restauration* lui rend le minimum de points d'expérience nécessaire pour revenir au niveau 10 (soit la différence entre son total actuel et 45 000 PX), ce qui lui permet de récupérer 1 dé de vie et toutes les capacités allant avec le niveau.
Restauration guérit tous les affaiblissements temporaires de caractéristique ainsi qu'une diminution permanente de caractéristique (le prêtre choisit laquelle le cas échéant). Il contre également la fatigue et l'épuisement.
Ce sort ne rend pas le niveau (ou le point de Constitution) perdu par un mort ramené à la vie.
Composante matérielle : 100 po de poudre de diamant, que l'on répand sur le bénéficiaire.

Restauration partielle
Invocation (guérison)
Niveau : Dru 2, Pal 1, Prê 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 3 rounds
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Ce sort dissipe les effets magiques réduisant l'une des caractéristiques de la cible (comme *rayon affaiblissant*) ou permet de récupérer 1d4 points d'une caractéristique temporairement affaiblie (par exemple, suite à un empoisonnement ou à l'attaque d'une ombre). *Restauration partielle* élimine toute fatigue dont est victime le sujet. Si le personnage est épuisé, il devient simplement fatigué. Le sort ne peut rien contre les diminutions permanentes de caractéristique.

Restauration suprême
Invocation (guérison)
Niveau : Prê 7
Composantes : V, G, PX
Temps d'incantation : 10 minutes

Ce sort est semblable à *restauration partielle*, si ce n'est qu'il dissipe tous les niveaux négatifs affectant la cible, qui retrouve le niveau maximum qu'elle ait jamais atteint. Il inverse donc le processus d'absorption d'énergie provoqué par certains monstres et quelques sorts. Les niveaux ne peuvent toutefois être récupérés que s'ils ont été perdus depuis moins de 1 semaine par niveau de lanceur de sorts.
Restauration suprême dissipe également tous les effets réduisant les caractéristiques de la cible, et guérit aussi l'intégralité des affaiblissements temporaires ou diminutions permanentes de caractéristiques. Il contre

également la fatigue et l'épuisement. Enfin, ce sort fait disparaître toutes les formes d'*aliénation mentale*, de *confusion* et autres effets similaires. Il ne rend pas le niveau (ou le point de Constitution) perdu par un mort ramené à la vie.
Coût en points d'expérience : 500 PX.

Résurrection
Invocation (guérison)
Niveau : Prê 7
Temps d'incantation : 10 minutes

Ce sort est semblable à *rappel à la vie*, si ce n'est que la créature ressuscitée se réveille en pleine possession de ses moyens. Peu importe l'état de la dépouille. Du moment qu'il reste ne serait-ce qu'une partie du corps (présente au moment de la mort), le défunt peut être ressuscité (les cendres laissées par une créature désintégrée suffisent pour la ramener à la vie). L'individu ne doit pas être mort depuis plus de 10 ans par niveau de lanceur de sorts.
Au terme de l'incantation, le sujet se réveille en pleine forme (maximum de points de vie et totalité de ses sorts préparés en mémoire). Par contre, il perd un niveau, ou 2 points de Constitution s'il est de niveau 1. Si cela devait réduire sa Con à 0 ou moins, *résurrection* ne fonctionne pas.
Il est possible de ressusciter quelqu'un qui a été tué par un sort de mort, ou transformé en mort-vivant puis détruit. Par contre, même *résurrection* ne peut rien pour quelqu'un qui est mort de vieillesse. Créatures artificielles, élémentaires, Extérieurs et morts-vivants ne peuvent être ressuscités.
Composantes matérielles : quelques gouttes d'eau bénite et un diamant valant un minimum de 10 000 po.

Résurrection suprême
Invocation (guérison)
Niveau : Prê 9, Guérison 9
Temps d'incantation : 10 minutes

Ce sort est semblable à *rappel à la vie*, si ce n'est qu'il permet de ressusciter une créature morte depuis 10 ans par niveau de lanceur de sorts. Il peut même servir à redonner la vie à quelqu'un dont le corps a été totalement détruit, à condition d'identifier clairement le sujet (le plus souvent, en le nommant et en ajoutant son lieu de naissance ou son lieu de décès).
Au terme de l'incantation, le sujet se réveille en pleine forme (maximum de points de vie et totalité de ses sorts préparés en mémoire). Il ne perd pas de niveau ou de points de Constitution.
Il est possible de ressusciter quelqu'un qui a été tué par un effet de mort, ou transformé en mort-vivant puis détruit. Ce permet également de ressusciter les élémentaires et les Extérieurs, mais pas les créatures artificielles ni les morts-vivants.
Même *résurrection suprême* ne peut rendre la vie à un individu mort de vieillesse.
Composantes matérielles : quelques gouttes d'eau bénite et un diamant valant un minimum de 25 000 po.

Rouille
Transmutation
Niveau : Dru 4
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : 1 objet ferreux non magique (ou une partie seulement, jusqu'à 90 centimètres du point de contact) ou 1 créature ferreuse
Durée : voir description
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le personnage acquiert le pouvoir de faire rouiller le métal d'un simple contact. Tout métal ferreux (fer ou alliage à base de fer) qu'il touche est instantanément oxydé : il perd son tranchant, se troue en divers endroits et devient inutile. Si l'objet touché est particulièrement grand (par exemple une porte ou un *mur de fer*), le sort l'affecte seulement jusqu'à 90 centimètres du point de contact (tout le volume compris à moins d'un mètre de la main du druide est détruit). Les métaux magiques sont immunisés contre rouille.
Ce sort peut être utilisé au combat. Pour qu'il prenne effet, il suffit de réussir une attaque de contact au corps à corps contre la créature choisie. Dans ce cas, *rouille* ôte automatiquement à la cible 1d6 points de CA dus à son armure métallique (jusqu'à la limite du nombre de points fournis par l'armure). Par exemple, un harnois (+8 à la CA) ne fournira plus qu'un bonus allant de +2 à +7, selon le résultat du jet de dé.
Il est plus difficile d'affecter l'arme utilisée par un ennemi. Le druide doit réussir une attaque de contact au corps à corps contre l'arme. S'il touche, l'arme est instantanément détruite.
Note. Le fait de frapper l'arme de l'adversaire offre automatiquement une attaque d'opportunité à ce dernier. C'est le lanceur de sorts qui doit toucher l'arme, et non l'inverse.
Rouille inflige 3d6 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts du druide (jusqu'à un maximum de +15), aux créatures ferreuses. Cette version du sort dure 1 round par niveau et le personnage peut tenter une attaque de contact au corps à corps par round.

Runes explosives
Abjuration [force]
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : 1 objet touché pesant moins de 5 kg
Durée : permanente jusqu'à explosion (T)
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : oui

Le mage trace ces symboles mystiques sur un livre, une carte, un parchemin ou tout support pouvant accueillir un texte. Dès que quelqu'un lit les *runes*, elles explosent, infligeant 6d6 points de dégâts de force. Quiconque se trouve assez près pour lire le texte subit la totalité des dégâts, sans jet de sauvegarde. Les autres créatures situées dans un rayon de 3 mètres ont droit à un jet de Réflexes ; en cas de succès, elles n'essuient que la moitié des dégâts. Le support est lui aussi endommagé par les *runes explosives* (pas de jet de sauvegarde).
Le lanceur de sorts et les personnes qu'il désigne au moment de l'incantation peuvent lire le texte sans déclencher l'explosion. Le mage peut également faire disparaître les *runes* quand il le souhaite. Les autres aussi peuvent les effacer, mais seulement à l'aide de *dissipation de la magie* ou d'*effacement*. À noter toutefois qu'une tentative de dissipation ratée provoque automatiquement l'explosion.
Note. Les pièges magiques tels que *runes explosives* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour les repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour les neutraliser. Pour chacun des deux jets, le DD est de 25 + niveau du sort, soit 28 pour *runes explosives*.

Ruse du renard
Transmutation
Niveau : Bar 2, Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)

Résistance à la magie : oui

La créature transformée se montre plus maligne. Le sort octroie un bonus d'altération de +4 en Intelligence. La cible en bénéficie dans le cadre de toute utilisation de l'Intelligence. Les magiciens (et autres lanceurs de sorts dépendant de l'Intelligence) bénéficiant de *ruse du renard* ne gagnent pas de sorts supplémentaires, mais le DD de leurs sorts s'en trouve augmenté. Le sort ne confère pas de points de compétence supplémentaires.
Composantes matérielles profanes : quelques poils de renard, ou encore un peu de crotte.

Ruse du renard de groupe
Transmutation
Niveau : Bar 6, Ens/Mag 6
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Ce sort est semblable à *ruse du renard*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

Sagesse du hibou
Transmutation
Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2, Pal 2, Prê 2, Rôd 2
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui

La créature transformée se montre plus sage. Le sort octroie un bonus d'altération de +4 en Sagesse. La cible en bénéficie dans le cadre de toute utilisation de la Sagesse. Les prêtres, druides, paladins et rôdeurs (et autres lanceurs de sorts dépendant de la Sagesse) bénéficiant de *sagesse du hibou* ne gagnent pas de sorts supplémentaires, mais le DD de leurs sorts s'en trouve augmenté.
Composantes matérielles profanes : quelques plumes de hibou, ou encore un peu de fiente.

Sagesse du hibou de groupe
Transmutation
Niveau : Dru 6, Ens/Mag 6, Prê 6
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Ce sort est semblable à *sagesse du hibou*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

Sanctification
Évocation [Bien]
Niveau : Dru 5, Prê 5
Composantes : V, G, M, FD
Temps d'incantation : 24 heures
Portée : contact
Zone d'effet : émanation de 12 m de rayon à partir du point touché
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : voir description

Sanctification transforme un site ou bâtiment en lieu sacré, ce qui a quatre effets distincts :
Premièrement, le site est défendu comme par un *cercle magique contre le Mal*.
Deuxièmement, tous les tests de Charisme effectués dans le but de repousser les morts-vivants s'accompagnent d'un bonus de sainteté de +4, tandis que ceux qui visent à les contrôler subissent un malus de sainteté de –4. La résistance à la magie ne protège pas contre cet effet. (La version de druide ne produit pas cet effet.)
Troisièmement, les morts enterrés sur un site sanctifié ne peuvent pas être animés sous forme de morts-vivants.
Enfin, le personnage peut associer un sort de son choix au site *sanctifié*. Le sort en question fonctionne pendant une année entière, sur l'ensemble du site, quelles que soient sa durée et sa zone d'effet normales. Le prêtre (ou druide) choisit si l'effet du sort s'applique à toutes les créatures, à celles qui partagent ses convictions religieuses ou son alignement ou, au contraire, à celles de confession ou d'alignement différents. Il est par exemple possible de générer un effet de type *bénédiction*, aidant toutes les créatures de même alignement que le personnage dans la zone d'effet, ou au contraire, une *imprécation* affaiblissant les individus de religion ou d'alignement opposés. À la fin de l'année, l'effet cesse de lui-même, mais il suffit de jeter une nouvelle fois *sanctification* pour le renouveler.
Les sorts qu'il est possible d'associer à *sanctification* sont les suivants : *aide, ancre dimensionnelle, bénédiction, détection de la magie, détection du Mal, détection du mensonge, dissipation de la magie, don des langues, endurance aux énergies destructives, frayeur, imprécation, liberté de mouvement, lumière du jour, protection contre la mort, protection contre les énergies destructives, regain d'assurance, rejet de l'invisibilité, résistance aux énergies destructives, ténèbres, ténèbres profondes et zone de vérité*. Jets de sauvegarde et résistance à la magie protègent contre certains de ces effets (voir la description de chaque sort pour de plus amples renseignements).
Un site donné ne peut recevoir qu'une *sanctification* (et son sort associé) à la fois.
Sanctification contre *sanctification maléfique*, mais ne le dissipe pas.
Composantes matérielles : herbes, huiles rares et encens, pour une valeur totale de 1 000 po, plus 1 000 po par niveau du sort associé.

Sanctification maléfique
Évocation [Mal]
Niveau : Dru 5, Prê 5
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 24 heures
Portée : contact
Zone d'effet : émanation de 12 m de rayon à partir du point touché
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : voir description

Ce sort transforme un site ou bâtiment en lieu sacré, ce qui a trois effets distincts :
Premièrement, le site est défendu comme par un *cercle magique contre le Bien*.
Deuxièmement, tous les tests de Charisme effectués dans le but de repousser les morts-vivants subissent un malus de malfaisance de –4, tandis que ceux qui visent à les contrôler bénéficient d'un bonus de malfaisance de +4. La résistance à la magie ne protège pas contre cet effet. (La version de druide ne produit pas cet effet.)
Enfin, le personnage peut associer un sort de son choix au site *sanctifié*. Le sort en question fonctionne pendant une année entière, sur l'ensemble du site, quelles que soient sa durée et sa zone d'effet normales. Le prêtre (ou druide) choisit si l'effet du sort s'applique à toutes les créatures, à celles qui partagent ses convictions religieuses ou son alignement ou, au contraire, à celles de confession ou d'alignement différents. Il est par exemple possible de générer un effet de type *bénédiction*, aidant toutes les créatures de même alignement que le personnage dans la zone d'effet ou, au contraire, une *imprécation* affaiblissant les individus de religion ou d'alignement opposés. Au terme de l'année, l'effet cesse de lui-même, mais il suffit de jeter une nouvelle fois *sanctification maléfique* pour le renouveler.

Les sorts qu'il est possible d'associer à sanctification maléfique sont les suivants : *aide, ancre dimensionnelle, bénédiction, détection de la magie, détection du Bien, détection du mensonge, dissipation de la magie, don des langues, endurance aux énergies destructives, frayeur, imprécation, liberté de mouvement, lumière du jour, protection contre la mort, protection contre les énergies destructives, regain d'assurance, rejet de l'invisibilité, résistance aux énergies destructives, silence, ténèbres, ténèbres profondes et zone de vérité*. Jets de sauvegarde et résistance à la magie protègent contre certains de ces effets (voir la description de chaque sort pour de plus amples renseignements).
Un site donné ne peut recevoir qu'une *sanctification maléfique* (et son sort associé) à la fois.
Sanctification maléfique contre *sanctification* mais ne le dissipe pas.
Composantes matérielles : herbes, huiles rares et encens, pour une valeur totale de 1 000 po, plus 1 000 po par niveau du sort associé, le cas échéant.

Sanctuaire
Abjuration
Niveau : Prê 1, Protection 1
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : non

Une fois le personnage protégé par *sanctuaire*, tout adversaire tentant de l'attaquer, ou de le prendre pour cible avec un sort, doit commencer par réussir un jet de Volonté. En cas de succès, il n'est pas affecté par le sort et peut agir normalement. Dans le cas contraire, il est incapable d'attaquer le bénéficiaire (mais perd tout de même l'action correspondante) et ne peut lui faire le moindre mal tant que dure le sort. Les créatures qui n'agressent pas le personnage ne sont pas affectées par *sanctuaire*. Le sort n'empêche pas l'individu protégé d'être menacé par des sorts de zone ou à effet. Le bénéficiaire peut agir à sa guise et lancer librement des sorts qui ne sont pas offensifs. Mais s'il attaque qui que ce soit, le sort cesse de faire effet. Un prêtre protégé par *sanctuaire* peut par exemple soigner les blessures de ses compagnons, mais aussi lancer *bénédiction*, convoquer des monstres, etc.

Sanctuaire secret
Abjuration
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : cube de 9 m d'arête/niveau (F)
Durée : 24 heures (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort offre une certaine intimité. Toute créature observant la zone depuis l'extérieur ne distingue qu'une masse sombre et brumeuse. Même la vision dans le noir ne saurait la pénétrer. Nul son, quel que soit son volume, ne sort de la zone, aussi est-il inutile de tendre l'oreille pour les créatures situées à l'extérieur. Celles qui se trouvent à l'intérieur voient normalement.
Les sorts de Divination (scrutation) ne permettent pas de distinguer ce qui se trouve dans la zone. Les créatures qui y sont présentes sont immunisées contre *détection de pensées*. Les deux camps sont incapables de communiquer oralement (tout simplement parce que les sons sont bloqués), mais le sort n'empêche pas d'autres

formes de communication de fonctionner (*communication à distance*, *message*, télépathie entre un mage et son familier, etc.).
Le sort n'empêche pas davantage créatures et objets d'entrer dans la zone ou d'en sortir.
Enfin, il est possible d'user de *permanence* sur un *sanctuaire secret*.
Composantes matérielles : une mince feuille de plomb, un morceau de verre opaque, un bout de coton ou d'étoffe, et de la chrysolite réduite en poudre.

Saut
Transmutation
Niveau : Dru 1, Ens/Mag 1, Rôd 1
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui

Le sujet bénéficie d'un bonus d'altération de +10 aux tests de Saut. Ce bonus d'altération passe à +20 au niveau 5 de lanceur de sorts, et à +30 (le maximum) au niveau 9 de lanceur de sorts.
Composante matérielle : une patte arrière de sauterelle, que l'on casse en prononçant l'incantation.

Sceau du serpent
Invocation (création) [force]
Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Cible : livre ou texte touché
Durée : permanente ou jusqu'à utilisation ; jusqu'à libération ou 1d4 jours + 1 jour/niveau (voir description)
Jet de sauvegarde : Réflexes, annule
Résistance à la magie : non

Au terme de l'incantation, un symbole s'inscrit au cœur d'un texte (livre, parchemin, carte, etc.), long de 30 mots ou plus. Dès que quelqu'un le lit, un serpent de couleur ambrée apparaît et frappe aussitôt le lecteur (à condition qu'une ligne d'effet existe entre le symbole et la cible). Il convient de noter que le seul fait de voir le texte ne déclenche pas le sort ; il doit être lu délibérément. La cible a droit à un jet de Réflexes. Si elle le réussit, le serpent se dissipe dans une lueur brune accompagnée d'un peu de fumée de même teinte et d'un bruit sourd. Dans le cas contraire, elle se retrouve prisonnière d'une bulle scintillante de couleur ambrée, qui l'immobilise pendant 1d4 jours, +1 jour par niveau du lanceur de sorts (à moins que ce dernier ne décide de la relâcher plus tôt).
Tant qu'il reste enfermé dans le champ de force, le sujet ne vieillit pas. Il cesse également de respirer et de dormir, n'a ni faim ni soif, et ne peut pas récupérer ses sorts. Il est dans un état d'animation suspendue, sans conscience du monde qui l'entoure. Il peut être blessé, voire tué, par des forces extérieures, car la bulle de stase ne le protège pas des attaques. S'il tombe entre –1 et –9 points de vie, il ne perd pas davantage de pv, mais son état ne se stabilise pas non plus avant la fin de la durée indiquée.
Le symbole dissimulé ne peut pas être remarqué par des moyens normaux, et *détection de la magie* révèle seulement que le texte entier est magique. En cas de succès, *dissipation de la magie* fait disparaître un *sceau du serpent*. *Effacement* aussi, mais en détruisant la page tout entière. Il est possible de lancer *sceau du serpent* avec d'autres sorts dissimulant ou modifiant le contenu d'un texte, comme par exemple *page secrète*.

Composantes matérielles : de la poudre d'ambre (500 po minimum), une écaille de serpent et une pincée de spores de champignon.

Scrutation
Divination (scrutation)
Niveau : Bard 3, Dru 4, Ens/Mag 4, Prê 5
Composantes : V, G, M/FD, F
Temps d'incantation : 1 heure
Portée : voir description
Effet : capteur magique
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet d'espionner une créature, laquelle peut se trouver à n'importe quelle distance. Si le sujet réussit un jet de Volonté, le sort échoue. La difficulté dépend de la connaissance que le jeteur de sorts a du sujet et des liens qui les unissent. Si la cible se trouve dans un autre plan d'existence, le jet de Volonté s'accompagne d'un malus de +5.

Connaissance	DD
Aucune*	+10
Rapportée (le personnage a seulement entendu parler du sujet)	+5
Personnelle (le personnage a déjà rencontré le sujet)	0
Grande (le personnage connaît bien le sujet)	–5

* Pour pouvoir l'espionner, le lanceur de sorts doit posséder un lien le rapprochant d'une créature qu'il ne connaît pas (voir ci-dessous)

Lien	Bonus au jet de Volonté
Esquisse ou portrait	–5
Possession matérielle ou vêtement	–4
Partie du corps (mèche de cheveux, rognures d'ongles, etc.)	–10

En cas d'échec au jet de sauvegarde, le personnage voit (mais n'entend pas) le sujet et ses environs immédiats (3 mètres dans toutes les directions). Si le sujet se déplace, le capteur le suit jusqu'à 45 mètres par round. Comme dans le cas de tous les sorts de Divination (scrutation), le capteur bénéficie de toutes les facultés visuelles du lanceur de sorts, ce qui inclut les effets magiques. Ceux qui suivent ont 5 % de chances par niveau de lanceur de sorts de fonctionner correctement : *détection de la Loi*, *détection de la magie*, *détection du Bien*, *détection du Chaos*, *détection du Mal* et *message*.
En cas de réussite au jet de sauvegarde, le personnage ne peut pas tenter de nouvelle scrutation sur le sujet avant 24 heures.
Composantes matérielles profanes : un œil de faucon, d'aigle ou de rukh, auquel on ajoute un peu d'acide nitrique, de cuivre et de zinc.
Focaliseur profane : un miroir d'argent poli réalisé avec le plus grand soin et valant au moins 1 000 po. Ses dimensions doivent être au moins de 1,20 mètre de long sur 60 centimètres de large.
Focaliseur divin (prêtre) : un bassin d'eau bénite coûtant au minimum 100 po.
Focaliseur divin (druide) : un bassin naturel.

Scrutation suprême
Divination (scrutation)
Niveau : Bard 6, Dru 7, Ens/Mag 7, Prê 7
Composantes : V, G

Temps d'incantation : 1 action simple
Durée : 1 heure/niveau

Ce sort est semblable à *scrutation*, sauf pour ce qui est des détails indiqués ci-dessus. Les sorts suivants peuvent être lancés par l'intermédiaire du capteur sans risque d'échec : *détection de la Loi*, *détection du Bien*, *détection du Chaos*, *détection du Mal*, *don des langues*, *lecture de la magie* et *message*.

Séquestration
Invocation (convocation)
Niveau : Ens/Mag 8
Composantes : V, G, M, (F) (voir description)
Temps d'incantation : 1 action simple ou voir description
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature
Durée : permanente (voir description)
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : oui (voir description)

Séquestration enferme l'énergie vitale de la cible (et son corps) dans une pierre précieuse.
La gemme retient son prisonnier indéfiniment, à moins qu'elle ne soit brisée, auquel cas la victime se matérialise de nouveau. Si la créature enfermée est une puissante entité d'un autre plan (ou un personnage de haut niveau emprisonné dans un plan autre que le sien), l'individu qui la libère en détruisant la gemme peut la forcer à lui rendre un service. Si cette demande n'est pas faite immédiatement, l'ancien détenu est libre d'agir comme il l'entend.
Le sort peut être déclenché de deux façons, au choix :
Incantation. La première méthode consiste à lancer *séquestration* comme n'importe quel autre sort, en récitant normalement l'incantation (action simple). La cible a alors droit à un jet de Volonté et sa résistance à la magie peut également lui permettre d'échapper à l'attaque. Si le nom de la créature est prononcé lors de l'incantation, sa résistance à la magie ne la protège plus et le DD du jet de sauvegarde augmente de +2. Si la cible résiste, la gemme vole en éclats.
Déclenchement différé. La seconde méthode est bien plus insidieuse, car elle implique de faire accepter à la cible un objet sur lequel est inscrit le dernier mot de l'incantation. C'est au moment du contact entre la créature et l'objet que le sort se déclenche. Le nom de la créature et le mot de commande doivent tous deux être gravés sur la gemme lorsque celle-ci est enchantée. Il est possible de lancer un sort d'*attirance* sur l'objet déclencheur pour inciter la victime à le prendre. Dès que cette dernière commet l'erreur de s'en saisir, son énergie vitale est immédiatement aspirée dans la pierre précieuse, sans jet de sauvegarde ou de résistance à la magie.
Composante matérielle : avant de pouvoir lancer ce sort, il faut commencer par se procurer une gemme valant au moins 1 000 po par niveau ou dé de vie de la cible (il faut donc un joyau de 10 000 po ou plus pour enfermer un monstre à 10 DV). Si la pierre précieuse n'est pas assez chère, elle éclate automatiquement quand on tente de jeter le sort. (Il est impossible de savoir quel est le niveau de la cible, car il s'agit là d'un concept abstrait. À force de recherches, le mage peut toutefois découvrir la valeur de la gemme nécessaire, ce qui revient au même. Rappelez-vous toutefois que cette valeur peut augmenter si la cible change de niveau.)
Focaliseur (uniquement en cas de déclenchement différé) : si la seconde méthode est utilisée, le mage doit également préparer l'objet de son choix comme indiqué ci-dessus.

Serviteur invisible
Invocation (création)
Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : 1 serviteur invisible, dénué de forme et d'intelligence
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Le *serviteur invisible* est une entité dénuée de forme et d'intelligence qui accomplit les tâches simples que son créateur juge bon de lui confier. Il peut aller chercher des objets, ouvrir les portes (à condition qu'elles ne soient pas coincées), tirer la chaise du maître des lieux pour l'aider à s'asseoir, faire le ménage, etc. Il n'exécute qu'une seule tâche à la fois, mais la répète inlassablement jusqu'à ce qu'on lui dise de faire autre chose. On peut donc lui ordonner, par exemple, de lessiver le plancher, puis se désintéresser totalement de lui tant qu'il reste à portée. Il ne peut ouvrir que les portes, couvercles et tiroirs normaux. Sa Force est réduite (2 seulement, ce qui lui permet à peine de soulever 10 kilos ou de tirer jusqu'à 50 kilos). Il peut déclencher les pièges, mais seulement en leur imprimant un maximum de 10 kilos de pression, ce qui signifie que certains ne s'actionneront pas à son contact. Il est incapable de réaliser les tâches nécessitant un test de compétence affublé d'un DD de 10 ou plus ou un test de compétence n'étant pas innée. Sa vitesse de déplacement est de 4,50 mètres.
Le serviteur est incapable de combattre de quelque façon que ce soit. Rien ne peut le tuer, mais il se dissipe s'il subit un total de 6 points de dégâts infligés par des attaques de zone (il n'a pas droit au moindre jet de sauvegarde). Il cesse d'exister dès que son créateur tente de l'envoyer trop loin (c'est-à-dire en dehors des limites de portée).
Composante matérielle : un bout de ficelle et un peu de bois.

Signature magique
Universel
Niveau : Ens/Mag 0
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 0 m
Effet : 1 rune ou marque personnelle devant tenir dans un carré de 30 cm de côté
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet au magicien d'apposer sa signature ou marque personnelle, qui ne peut comprendre plus de six caractères distincts. Au choix, le symbole peut être visible ou invisible. La rune s'inscrit dans n'importe quel matériau (même la pierre ou le métal), sans pour autant endommager l'objet sur lequel elle est placée. Si la marque est invisible, *détection de la magie* l'entoure d'une aura qui la rend visible (mais elle n'en devient pas forcément compréhensible pour autant). *Détection de l'invisibilité*, *vision lucide*, une *gemme de vision* ou une *robe de vision totale* permettent également de repérer une rune invisible. *Lecture de la magie* révèle les mots contenus dans la signature, le cas échéant. Rien ne permet de dissiper la rune, qui peut être effacée normalement par son créateur ou grâce au sort *effacement*. Si on la trace sur un être vivant, elle s'atténue peu à peu et disparaît au bout d'un mois environ.
Il est nécessaire d'apposer sa *signature magique* sur un objet avant de lancer *invocation instantanée* dessus (voir la description de ce sort pour plus de détails).

Silence
Illusion (hallucination)
Niveau : Bard 2, Prê 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon, centrée sur une créature, un objet ou un point donné

Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description) ou aucun (objet)
Résistance à la magie : oui (voir description) ou non (objet)

Au terme de l'incantation, un silence absolu s'abat sur la zone choisie par le personnage. Tous les sons cessent d'exister : les conversations s'interrompent, il est impossible de jeter le moindre sort à composante verbale et nul bruit n'entre dans la zone ou n'en sort. *Silence* peut être lancé n'importe où (il n'est pas nécessaire de prendre un objet pour cible), mais sa zone d'effet reste stationnaire, à moins qu'on ne le jette sur une créature (dans ce cas, elle se déplace avec). Un individu ne désirant pas être pris pour cible par le sort peut y échapper en réussissant un jet de Volonté (et, le cas échéant, grâce à sa résistance à la magie). Les objets détenus par une créature ont eux aussi droit à un jet de sauvegarde (et à un éventuel test de résistance à la magie), de même que les objets magiques émettant des bruits, mais ce n'est pas le cas des objets n'appartenant à personne ou des points ne correspondant à rien de solide. Ce sort prodigue une fantastique protection contre les attaques de son ou de langage, telles qu'*injonction*, le chant d'une harpie, un *cor de dévastation*, etc.

Simulacre
Illusion (ombre)
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : V, G, M, PX
Temps d'incantation : 12 heures
Portée : 0 m
Effet : 1 double
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort crée un simulacre illusoire de la créature choisie. Ce double est partiellement réel, et formé à partir de neige ou de glace. Il ressemble à s'y méprendre à l'original, mais des différences existent toutefois : il n'a que la moitié des niveaux ou dés de vie de la créature qu'il reproduit (ce qui inclut points de vie, dons, degrés de compétence et pouvoirs spéciaux). Il est impossible de créer le simulacre d'une créature ayant deux fois plus de niveaux ou dés de vie que le niveau de lanceur de sorts du personnage. Le mage doit effectuer un test de Déguisement au moment de l'incantation, afin de déterminer si le double qu'il obtient est une copie fidèle. Une créature connaissant l'original détectera la ruse en réussissant un test de Détection (opposé au test de Déguisement du lanceur de sorts) ou un test de Psychologie (DD 20).
Le simulacre est en permanence sous le contrôle de son créateur. Il n'existe aucun lien télépathique entre les deux, ce qui signifie que le personnage doit lui transmettre ses instructions d'une autre façon. Le double ne peut jamais devenir plus puissant (il lui est impossible de gagner des niveaux ou d'augmenter ses caractéristiques). S'il est détruit, il se retransforme en neige et fond rapidement. S'il est seulement endommagé, il est possible de le remettre en état à condition de disposer d'un laboratoire de magie et de suivre un processus complexe exigeant au moins 1 jour et 100 po par point de vie à restituer à la créature.
Composante matérielle : le sort est lancé sur une forme grossièrement modelée à même la neige ou la glace, forme dans laquelle doit se trouver un peu de l'individu à copier (cheveux, ongles, etc.). Cette incantation nécessite également de la poudre de rubis, pour une valeur minimale de 100 po par DV du simulacre à créer.
Coût en points d'expérience : 100 PX par DV du simulacre à créer (1 000 PX minimum)..

Simulacre de vie
Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle

Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à utilisation (voir description)

Le mage manipule les pouvoirs de la mort pour échapper à cette dernière dans une certaine mesure. Tant que ce sort fait effet, le personnage gagne un nombre de points de vie temporaires égal à 1d10 +1 par niveau de lanceur de sorts (+10 maximum).
Composante matérielle : un peu d'alcool à l'aide duquel le mage dessine des sceaux sur son corps lors de l'incantation. Les sceaux en question sont invisibles une fois l'alcool évaporé.

Soins importants
Invocation (guérison)
Niveau : Bard 3, Dru 4, Guérison 3, Pal 4, Prê 3, Rôd 4

Ce sort est semblable à *soins légers*, si ce n'est qu'il guérit 3d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35).

Soins importants de groupe
Invocation (guérison)
Niveau : Dru 8, Prê 7

Ce sort est semblable à *soins légers de groupe*, si ce n'est qu'il guérit 3d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +35).

Soins intensifs
Invocation (guérison)
Niveau : Bard 4, Dru 5, Guérison 4, Prê 4

Ce sort est semblable à *soins légers*, si ce n'est qu'il guérit 4d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +20).

Soins intensifs de groupe
Invocation (guérison)
Niveau : Dru 9, Guérison 8, Prê 8

Ce sort est semblable à *soins légers de groupe*, si ce n'est qu'il guérit 4d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +40).

Soins légers
Invocation (guérison)
Niveau : Bard 1, Dru 1, Guérison 1, Pal 1, Prê 1, Rôd 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts (inoffensif) (voir description)
Résistance à la magie : oui (inoffensif) (voir description)

En posant les mains sur une créature vivante, le personnage lui transmet de l'énergie positive qui lui permet de récupérer 1d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +5).

Les morts-vivants étant animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de Volonté réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.

Soins légers de groupe
Invocation (guérison)
Niveau : Bard 5, Dru 6, Guérison 5, Prê 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : 1 créature/niveau, chacune devant se trouver à 9 m ou moins des autres
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Volonté, 1/2 dégâts (inoffensif) ou Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui (inoffensif) ou oui (voir description)

Le personnage transmet de l'énergie positive qui lui permet de soigner 1d8 points de vie, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +25) à chacune des créatures choisies.
Les morts-vivants étant animés d'énergie négative, ce sort leur inflige des dégâts plutôt qu'il ne les soigne. Un jet de Volonté réussi leur permet toutefois de ne subir que des dégâts réduits de moitié.

Soins modérés
Invocation (guérison)
Niveau : Bard 2, Dru 3, Guérison 2, Pal 3, Prê 2, Rôd 3

Ce sort est semblable à *soins légers*, si ce n'est qu'il guérit 2d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +10).

Soins modérés de groupe
Invocation (guérison)
Niveau : Bard 6, Dru 7, Prê 6

Ce sort est semblable à *soins légers de groupe*, si ce n'est qu'il guérit 2d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de +30).

Soins superficiels
Invocation (guérison)
Niveau : Dru 0, Prê 0

Ce sort est semblable à *soins légers*, si ce n'est qu'il guérit juste 1 point de dégâts.

Sommeil
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : 1 ou plusieurs créatures vivantes dans un rayonnement de 3 m de rayon
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort endort 4 DV de créatures. Les créatures les plus faibles sont affectées les premières. Lorsque leurs DV sont équivalents, se sont les plus proches du point d'origine du rayonnement qui sont atteintes en priorité. Les DV qui ne suffisent pas pour affecter la cible suivante sont perdus.
Les créatures endormies sont sans défense. Elles se réveillent si on les gifle ou si on les frappe, mais le bruit normal ne suffit pas. Réveiller un compagnon constitue une action simple.
Sommeil reste sans effet sur les créatures inconscientes, les morts-vivants ou les créatures artificielles.
Composante matérielle : une pincée de sable fin, une poignée de pétales de rose ou un criquet vivant.

Sommeil profond
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Ce sort est semblable à *sommeil*, si ce n'est qu'il affecte 10 DV de créatures.

Songe
Illusion (fantasme)[mental]
Niveau : Bard 5, Ens/Mag 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 minute
Portée : illimitée
Cible : créature vivante touchée
Durée : voir description
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le personnage, ou un messager qu'il touche lors de l'incantation, transmet un message onirique (sous forme de rêve) à un autre individu. Au début de l'incantation, le jeteur de sorts doit nommer le destinataire du message ou l'identifier de telle sorte qu'il soit impossible de se tromper sur son identité. Le messager entre en transe, apparaît dans les rêves du destinataire et délivre le texte qu'on l'a chargé de transmettre. La longueur du message n'est pas limitée, et celui qui le reçoit s'en rappelle parfaitement au réveil. La communication ne s'effectue que dans un sens : le destinataire ne peut pas renvoyer de réponse ou poser de question, et le messager n'apprend rien en observant les rêves de la cible. Une fois sa mission accomplie, le messager réintègre son corps sans attendre. La durée du sort est égale au temps nécessaire pour s'infiltrer dans l'univers onirique de la cible et délivrer le message prévu.
Si le destinataire n'est pas endormi au début du sort, le messager a le choix entre se réveiller (ce qui met un terme immédiat au sort) ou rester en transe. S'il attend de la sorte que la cible s'endorme, il peut délivrer normalement son message. Dans le cas où le messager est dérangé, la transe s'interrompt et le sort s'achève.
Les créatures qui ne dorment ni ne rêvent jamais (telles que les elfes, mais pas les demi-elfes) ne peuvent pas être contactées à l'aide de *songe*.
Tant que le messager est en transe, il n'a pas conscience du monde qui l'entoure. Il est sans défense, tant physiquement que mentalement (il rate automatiquement tous ses jets de sauvegarde, par exemple).

Son imaginaire
Illusion (chimère)
Niveau : Bard 0, Ens/Mag 0
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : sons illusoires
Durée : 1 round/niveau (T)

Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie : non

Ce sort permet de créer un son d'intensité stable ou changeante (montante, descendante, approchante, etc.). Le personnage choisit le type de bruit qu'il souhaite obtenir au cours de l'incantation, et il lui est par la suite impossible de le modifier.
Le volume du son dépend du niveau du personnage, qui peut générer autant de bruit que quatre humains normaux par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de vingt humains). Il est possible de faire croire que des gens chantent ou crient non loin, ou qu'ils marchent, qu'ils courent, etc. Le son généré peut prendre n'importe quelle forme, du moment qu'il ne dépasse pas les limites de volume imposées. Une horde de rats courant et criant produit autant de bruit que huit humains se livrant au même exercice. Le rugissement d'un lion fait autant de bruit que seize humains, contre vingt humains pour le feulement d'un tigre sanguinaire.
À noter que *son imaginaire* permet d'augmenter fortement l'efficacité d'*image silencieuse*.
Composante matérielle : un peu de cire ou de laine brute.

Souhait
Universel
Niveau : Ens/Mag 9
Composantes : V, PX
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : voir description
Cible, effet ou zone d'effet : voir description
Durée : voir description
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : oui

Souhait est le sort ultime pour les magiciens et les ensorceleurs. Il suffit en effet que ceux qui le maîtrisent expriment un souhait pour que le tissu de la réalité se modifie selon leurs désirs. Mais même un sort aussi puissant a ses limites.
Un *souhait* permet d'obtenir l'une des réalisations suivantes :

• Reproduire n'importe quel sort de magicien ou d'ensorceleur du 8e niveau maximum, à condition qu'il ne fasse pas partie d'une école de magie interdite au personnage.
• Reproduire n'importe quel autre sort (de prêtre, druide, etc.) du 6e niveau maximum, à condition qu'il ne fasse pas partie d'une école de magie interdite au personnage.
• Reproduire n'importe quel sort de magicien ou d'ensorceleur du 7e niveau maximum, même s'il fait partie d'une école de magie interdite au personnage.
• Reproduire n'importe quel autre sort du 5e niveau maximum, même s'il fait partie d'une école de magie interdite au personnage.
• Annuler ou contrer les effets de nombreux sorts néfastes, tels que *quête* ou *aliénation mentale*.
• Créer un objet précieux, voire un objet magique, dont la valeur ne peut pas dépasser 25 000 po.
• Accorder à une créature un bonus inné de +1 à l'une de ses caractéristiques. Deux à cinq *souhaits* lancés à la suite peuvent ainsi conférer un bonus inné allant de +2 à +5 (+2 avec deux *souhaits*, +3 avec trois, etc.). Ces bonus étant instantanés, il est impossible de les dissiper. Aucun bonus inné ne peut dépasser +5 pour une valeur de caractéristique donnée, et ce type de bonus n'est pas cumulatif (si une caractéristique bénéficie de plusieurs bonus innés différents, seul le plus important est pris en compte, d'où l'intérêt de jeter les *souhaits* à la suite, comme indiqué ci-dessus).
• Soigner les blessures et les maladies. Un seul *souhait* permet de soigner une créature par niveau de lanceur de sorts, toutes devant être guéries du même mal (le personnage pourra ainsi soigner toutes les blessures de son groupe ou tous ses compagnons empoisonnés, mais pas les deux en même temps). Un *souhait* ne permet pas de

récupérer les points d'expérience perdus en lançant certains sorts, ni le niveau ou les points de Constitution perdus en revenant à la vie.
• Ramener les morts à la vie. Un *souhait* peut produire l'effet de *résurrection* sur la créature désignée par le mage. Il est possible de faire revivre de la sorte un individu dont le corps a été détruit, mais cela exige deux *souhaits* différents (un pour reconstituer la dépouille, et le second pour lui redonner vie). Comme indiqué ci-dessus, un *souhait* n'empêche pas un personnage ressuscité de perdre un niveau ou 2 points de Constitution).
• Transporter les voyageurs. Un souhait permet d'emmener une créature par niveau de lanceur de sorts et de la faire réapparaître dans n'importe quel plan, en un point choisi par le personnage, quelles que soient les conditions en vigueur au lieu de destination. Une cible refusant d'être transportée de la sorte a droit à un jet de Volonté (et de résistance à la magie, le cas échéant).
• Changer le cours des événements. Un *souhait* peut modifier le passé récent, en permettant de rejouer un jet de dés effectué lors du dernier round (ce qui inclut le tour de jeu précédent du personnage lui-même). La trame de la réalité se modifie de manière à se conformer au nouveau résultat. Par exemple, le *souhait* peut annuler un jet de sauvegarde réussi de l'adversaire, un coup critique, un jet de sauvegarde raté d'un compagnon, etc. À noter que le nouveau jet de dés peut être aussi mauvais, voire pire, que le premier. Si la cible ne souhaite pas être affectée, un jet de Volonté réussi (et de résistance à la magie, le cas échéant) lui permet d'échapper à l'effet du sort.

Le mage peut tenter d'obtenir des résultats plus puissants que ceux présentés ci-dessus, mais cela est extrêmement hasardeux, car le *souhait* risque alors de prendre une tournure pernicieuse (il peut pervertir les intentions du personnage en lui accordant littéralement ce qu'il a demandé, même si ce n'était pas ce qu'il souhaitait vraiment). Par exemple, un ensorceleur demandant un *bâton de thaumaturge* court le risque d'être téléporté à côté du possesseur actuel de l'objet… et un magicien souhaitant devenir immortel pourrait bien se retrouver enfermé dans un espace extradimensionnel (similaire à celui créé par le sort *emprisonnement*) dans lequel il pourra " vivre " éternellement.
Les sorts reproduits grâce à *souhait* s'accompagnent normalement d'un jet de sauvegarde et/ou de résistance à la magie, mais leur DD est le même que celui d'un sort du 9e niveau.
Composante matérielle : si le *souhait* reproduit un sort exigeant une composante matérielle valant au moins 10 000 po, le personnage doit l'avoir pour que son *souhait* prenne effet.
Coût en points d'expérience : le coût minimum d'un *souhait* est de 5 000 PX. Quand un *souhait* reproduit les effets d'un sort affichant un coût en points d'expérience, le personnage doit s'acquitter de 5 000 PX ou dudit coût (choisir le plus élevé). Quand un *souhait* crée ou renforce un objet magique, le personnage doit payer deux fois le coût en points d'expérience normal, plus 5 000 PX.

Souhait limité
Universel
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : V, G, PX
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : voir description
Cible, effet ou zone d'effet : voir description
Durée : voir description
Jet de sauvegarde : aucun (voir description)
Résistance à la magie : oui

Souhait limité permet de créer n'importe quel effet magique, ou presque. Il peut par exemple servir pour :

• Reproduire n'importe quel sort de magicien ou d'ensorceleur du 6e niveau maximum, à condition qu'il ne fasse pas partie d'une école de magie interdite au personnage.
• Reproduire n'importe quel autre sort (de prêtre, druide, etc.) du 5e niveau maximum, à condition qu'il ne fasse pas partie d'une école de magie interdite au personnage.

• Reproduire n'importe quel sort de magicien ou d'ensorceleur du 5e niveau maximum, même s'il fait partie d'une école de magie interdite au personnage.
• Reproduire n'importe quel autre sort du 4e niveau maximum, même s'il fait partie d'une école de magie interdite au personnage.
• Annuler ou contrer les effets de nombreux sorts néfastes, tels que *quête* ou *aliénation mentale*.
• Produire n'importe quel effet similaire aux précédents en termes de puissance relative (par exemple, s'arranger pour qu'une créature touche automatiquement lors de sa prochaine attaque, ou pour que son prochain jet de sauvegarde s'accompagne d'un malus de –7).

Les sorts reproduits grâce à *souhait limité* s'accompagnent tout à fait normalement d'un jet de sauvegarde et/ou de résistance à la magie, mais leur DD est le même que celui d'un sort du 7e niveau. Quand un *souhait limité* duplique un sort coûtant des points d'expérience, le mage perd 300 PX ou le coût exact du sort (c'est le total le plus élevé qui est systématiquement appliqué). De même, si le *souhait limité* reproduit un sort exigeant une composante matérielle valant au moins 1 000 po, le personnage doit l'avoir pour que son *souhait* prenne effet.
Coût en points d'expérience : 300 PX ou plus (voir ci-dessus).

Sphère d'invisibilité
Illusion (hallucination)
Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Zone d'effet : sphère de 3 m de rayon autour de la créature ou de l'objet touché

Ce sort est semblable à *invisibilité*, si ce n'est qu'il rend invisibles toutes les créatures situées à 3 mètres ou moins du sujet (ou de l'objet) choisi comme point central. L'effet se déplace avec le sujet.
Les individus affectés par ce sort se voient normalement. Ils redeviennent visibles dès qu'ils sortent de la sphère, mais les créatures qui y pénètrent une fois l'incantation achevée ne deviennent pas invisibles. Les individus affectés (autres que le sujet) redeviennent visibles dès qu'ils attaquent, mais leurs compagnons restent invisibles. Par contre, si le sujet déclenche une attaque, le sort s'achève instantanément et tous ses compagnons redeviennent visibles en même temps que lui.

Sphère d'isolement
Évocation [force]
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : sphère de 30 cm de diamètre/niveau, centrée sur une créature
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Réflexes, annule
Résistance à la magie : oui

Une sphère de force scintillante englobe la créature désignée, à condition que celle-ci soit suffisamment petite pour tenir à l'intérieur. Elle garde la cible prisonnière jusqu'à la fin de la durée indiquée. Seuls *désintégration*, une *baguette d'annulation*, un *sceptre d'oblitération* ou *dissipation de la magie* prenant spécifiquement la *sphère d'isolement* pour cible peuvent le détruire. Toutes ces méthodes détruisent la sphère sans faire le moindre mal au sujet. Rien ne peut passer au travers de ses parois, dans un sens comme dans l'autre, mais le prisonnier respire normalement. Il peut se débattre, mais cela n'a pas d'autre effet que de déplacer très légèrement la sphère. Celle-ci peut être bougée, soit par les efforts de son captif, soit par des intervenants extérieurs.
Composantes matérielles : deux hémisphères de même taille, constitués, l'un de cristal transparent, et l'autre de gomme arabique.

Sphère de feu
Évocation [feu]
Niveau : Dru 2, Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : sphère de 1,50 m de rayon
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : Réflexes, annule
Résistance à la magie : oui

Cette incantation génère une boule de feu qui roule dans la direction indiquée par son créateur et brûle tout ce qu'elle touche. Elle se déplace de 9 mètres par round et peut faire des bonds de 9 mètres pour atteindre ses cibles. Dès qu'elle atteint une créature, elle s'immobilise pour 1 round, le temps de lui infliger 2d6 points de dégâts de feu (la cible peut s'en prémunir en réussissant un jet de Réflexes). La *sphère enflammée* passe au-dessus des obstacles hauts de 1,20 mètre maximum (murets, meubles bas, etc.). Les matériaux inflammables s'enflamment à son contact. Elle éclaire autant qu'une torche.
La sphère se déplace tant que son créateur la dirige (il lui en coûte une action de mouvement à chaque round). Sinon, elle s'immobilise et continue de brûler jusqu'au terme de la durée indiquée. On peut l'éteindre par tous les moyens permettant de venir à bout d'un feu de cette taille. Sa surface est spongieuse, et les chocs n'infligent pas d'autres dégâts que ceux occasionnés par les flammes. Elle est incapable de pousser une créature refusant de s'écarter ou de traverser un obstacle solide. Elle disparaît dès qu'elle sort des limites de portée.
Composantes matérielles profanes : une pincée de suie, un peu de soufre et quelques grammes de poudre de fer.

Sphère glaciale
Évocation [froid]
Niveau : Ens/Mag 6
Composantes : V, G, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Cible, effet ou zone d'effet : voir description
Durée : instantanée ou 1 round/niveau (voir description)
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts (voir description)
Résistance à la magie : oui

Sphère glaciale crée un globe d'énergie glacée qui jaillit des mains tendues du personnage et explose dans un rayonnement de 6 mètres de diamètre, infligeant 1d6 points de dégâts de froid par niveau de lanceur de sorts (15d6 maximum) aux créatures situées dans la zone. Les créatures élémentaires de l'Eau subissent quant à elles 1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts (maximum 15d8).
Si la *sphère glaciale* frappe un plan d'eau ou un liquide majoritairement constitué d'eau (ce qui n'inclut pas les créatures constituées d'eau), elle gèle instantanément le liquide sur une profondeur de 15 centimètres et une surface de 9 m² (un carré de 3 mètres de côté) par niveau de lanceur de sorts (135 m² maximum). La glace persiste 1 round par niveau de lanceur de sorts. Quiconque nageait dans la zone affectée est pris dans une gangue de glace, dont il peut se dégager (au prix d'une action complexe) en réussissant un test de Force ou d'Évasion (DD 25).
Une fois l'incantation terminée, le personnage peut retenir le globe s'il le souhaite. Il s'agit alors d'un sort de contact. Le personnage peut le retenir jusqu'à 1 round par niveau, au terme desquels la *sphère glaciale* explose, prenant pour centre le mage (qui n'a pas droit à un jet de sauvegarde pour résister à ses effets). Pour lancer un globe retenu, il faut entreprendre une action simple.
Focaliseur : une petite sphère en cristal.

Sphère téléguidée
Évocation [force]
Niveau : Ens/Mag 8
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Effet : sphère de 30 cm de diamètre/niveau, centrée sur plusieurs créatures ou objets
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort est semblable à *sphère d'isolement*, avec un effet supplémentaire : il met quasiment les créatures ou objets qu'il enferme en état d'apesanteur. Tout objet ou individu pris dans la sphère ne pèse qu'un seizième de son poids. Le mage peut déplacer le globe par télékinésie, à condition que le poids total (avant division par seize) ne dépasse pas 2 500 kilos. La distance à laquelle la sphère peut être contrôlée de cette manière correspond à une portée moyenne (30 mètres + 3 mètres par niveau de lanceur de sorts).
Le lanceur de sorts déplace la sphère en se concentrant. Il peut commencer à la bouger dès le round suivant l'incantation. En se concentrant pendant 1 round (action simple), il déplace la sphère de 9 mètres. S'il arrête de se concentrer, elle s'immobilise (si elle se trouve en contact avec le sol) ou tombe par terre, après quoi elle cesse de bouger. Le personnage peut reprendre le contrôle de la sphère à tout moment.
La sphère tombe de 18 mètres par round seulement, ce qui ne constitue pas une vitesse suffisante pour infliger des dégâts à ses occupants.
Le mage peut déplacer la sphère par télékinésie même s'il se trouve à l'intérieur.
Composantes matérielles : deux petites barres de métal aimanté et deux hémisphères de même taille, constitués, l'un de cristal transparent, et l'autre de gomme arabique.

Sphère prismatique
Abjuration
Niveau : Ens/Mag 9, Protection 9, Soleil 9
Composantes : V
Portée : 3 m
Effet : sphère de 3 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts

Ce sort est semblable à *mur prismatique*, si ce n'est qu'il fait apparaître un globe immobile, opaque et scintillant autour du personnage, qui le protège contre toute forme d'attaque. La sphère se pare de toutes les couleurs du spectre lumineux.
La *cécité* qu'elle provoque chez les créatures ayant 8 DV ou moins dure 2d4x10 minutes.
Le lanceur de sorts peut sortir des limites de la sphère et y revenir sans risque. Quand il est à l'intérieur, les parois de la sphère arrêtent tout ce qui essaye d'entrer ou de sortir (sorts compris). Les créatures souhaitant attaquer le personnage à l'intérieur de la sphère subissent les effets de chaque couleur, l'une après l'autre.
En règle générale, seul un hémisphère prismatique se forme ; le personnage se tenant généralement par terre, la moitié inférieure de la sphère ne peut se constituer à cause du sol.
Les couleurs de la sphère ont les mêmes effets que celles d'un *mur prismatique*.
On peut user de *permanence* sur un sort de *sphère prismatique*.

Splendeur de l'aigle
Transmutation
Niveau : Bar 2, Ens/Mag 2, Pal 2, Prê 2
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact

Cible : créature touchée
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui

La créature transformée affiche un port inhabituel, semble davantage articulée et puissante. Le sort octroie un bonus d'altération de +4 en Charisme. La cible en bénéficie dans le cadre de toute utilisation du Charisme. Les ensorceleurs et bardes (et autres lanceurs de sorts dépendant du Charisme) bénéficiant de *splendeur de l'aigle* ne gagnent pas de sorts supplémentaires, mais le DD de leurs sorts s'en trouve augmenté.
Composantes matérielles profanes : quelques plumes d'aigle, ou encore un peu de fiente.

Splendeur de l'aigle de groupe
Transmutation
Niveau : Bar 6, Ens/Mag 6, Prê 6
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature/niveau, aucune ne devant se trouver à plus de 9 m des autres

Ce sort est semblable à *splendeur de l'aigle*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures.

Statue
Transmutation
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 round
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Cette incantation transforme le sujet en statue de pierre, de même que tout ce qu'il porte. Sous forme de statue, le sujet a une solidité de 8 et autant de points de résistance que de points de vie.
Le personnage statufié voit, entend et sent normalement, mais il n'a plus besoin de manger, boire ou respirer.
Son sens du toucher se restreint aux pressions suffisamment importantes pour affecter son corps de granit (faire sauter quelques éclats de sa surface sera perçu comme une simple égratignure, mais le fait de lui casser un bras lui occasionnera d'importants dégâts).
Tant que le sort fait effet, l'individu affecté peut redevenir normal, agir et se statufier de nouveau (il lui en coûte juste une action libre).
Composantes matérielles : un peu de chaux, quelques grains de sable et une goutte d'eau, le tout mélangé par un clou ou une pointe en fer.

Stimulant
Transmutation
Niveau : Dru 0, Pal 1, Prê 0
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 minute
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire gagne 1 point de vie temporaire.

Suggestion
Enchantement (coercition) [langage, mental]
Niveau : Bard 2, Ens/Mag 3
Composantes : V, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cible : 1 créature vivante
Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à accomplissement
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet d'influencer les actes de la cible en lui suggérant ce qu'elle devrait faire. La *suggestion*, qui se limite nécessairement à une ou deux phrases, doit être formulée de telle façon que l'action conseillée semble raisonnable. Demander à la cible de se frapper, de s'empaler sur son arme ou de s'immoler annule automatiquement le sort. Par contre, suggérer à quelqu'un qu'un bassin d'acide est en réalité remplit d'eau pure et qu'un bain lui ferait du bien est totalement acceptable. De même, inciter un dragon rouge à cesser d'attaquer le groupe afin que les aventuriers et lui aillent ensemble s'emparer d'un fabuleux trésor est une utilisation tout à fait légitime de cet enchantement.
L'action suggérée peut se poursuivre jusqu'au terme de la durée indiquée, comme dans le cas du dragon. Par contre, si elle peut être menée à bien plus rapidement, le sort s'achève dès que le sujet l'accomplit. Il est également possible de spécifier un événement qui incitera la cible à se comporter d'une certaine façon. Le personnage peut par exemple suggérer à un chevalier de donner son destrier au premier paysan qu'il verra. S'il n'en rencontre aucun d'ici la fin du sort, le chevalier conservera son cheval.
Si la *suggestion* est particulièrement raisonnable, le jet de sauvegarde peut s'accompagner d'un malus (–1, –2, etc.).
Composantes matérielles : une langue de serpent et une goutte d'huile aromatique (laquelle pourra être remplacée par un rayon de miel).

Suggestion de groupe
Enchantement (coercition) [langage, mental]
Niveau : Bard 5, Ens/Mag 6
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cibles : 1 créature/niveau, toutes devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres

Ce sort est semblable à *suggestion*, si ce n'est qu'il affecte plusieurs créatures à la fois. La même *suggestion* s'applique à toutes les cibles.

Symbole d'aliénation mentale
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Ens/Mag 8, Prê 8
Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est semblable à *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune sont définitivement aliénées (voir le sort *aliénation mentale*).
Contrairement à *symbole de mort*, *symbole d'aliénation mentale* ne présente pas de limite de points de vie. Une fois déclenché, il reste actif pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts.
Note. Les pièges magiques tels que *symbole d'aliénation mentale* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de

Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 33 pour *symbole d'aliénation mentale*.
Composantes matérielles : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 5 000 po.

Symbole d'étourdissement
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Ens/Mag 7, Prê 7
Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est semblable à *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune sont étourdies pendant 1d6 rounds.
Note. Les pièges magiques tels que *symbole d'étourdissement* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 32 pour *symbole d'étourdissement*.
Composantes matérielles : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 5 000 po.

Symbole de douleur
Nécromancie [Mal]
Niveau : Ens/Mag 5, Prê 5

Ce sort est semblable à *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune sont victimes de douleurs qui leur imposent un malus de –4 aux jets d'attaque, tests de compétence et tests de caractéristique. Ces effets perdurent 1 heure après que les créatures ont quitté la zone.
Contrairement à *symbole de mort*, *symbole de douleur* ne présente pas de limite de points de vie. Une fois déclenché, il reste actif pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts.
Note. Les pièges magiques tels que *symbole de douleur* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 30 pour *symbole de douleur*.
Composantes matérielles : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 1 000 po.

Symbole de faiblesse
Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 7, Prê 7

Ce sort est semblable à *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune sont frappées par un mal qui leur inflige un affaiblissement temporaire de 3d6 points de Force.
Contrairement à *symbole de mort*, *symbole de faiblesse* ne présente pas de limite de points de vie. Une fois déclenché, il reste actif pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts.
Note. Les pièges magiques tels que *symbole de faiblesse* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 32 pour *symbole de faiblesse*.
Composantes matérielles : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 5 000 po.

Symbole de mort

Nécromancie [mort]
Niveau : Ens/Mag 8, Prê 8
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : 0 m (voir description)
Cible : 1 symbole
Durée : voir description
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet de tracer une puissante rune. Une ou plusieurs créatures comprises dans un rayonnement de 18 mètres de rayon et dont les points de vie actuels ne dépassent pas 150 meurent si elles ratent leur jet de Vigueur. Les créatures les plus proches sont affectées les premières, et celles ayant trop de points de vie pour être affectées sont ignorées. Une fois activé, le *symbole* se met à luire et persiste pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts ou jusqu'à avoir tué un nombre de créatures dont le total de points de vie ne dépasse pas 150. Toute créature entrant dans la zone est sujette à l'effet du *symbole*. Tant qu'elle reste dans la zone, elle ne doit effectuer qu'un seul jet de sauvegarde. Par contre, si elle la quitte pour y revenir par la suite, elle doit en effectuer un nouveau.
Tant qu'il n'est pas déclenché, le *symbole de mort* demeure inactif (bien qu'il soit visible et net). Pour être vraiment efficace, un *symbole* doit être bien en vue. Si la rune est masquée, le sort cesse temporairement de faire effet.
Par défaut, le *symbole* est déclenché lorsqu'une créature se livre à l'une des activités suivantes (au choix du lanceur de sorts) : regarder le *symbole*, le lire, le toucher, passer dessus (s'il a été tracé au sol), ou franchir une porte (une arche, etc.) arborant la rune. Pour déclencher l'effet d'un *symbole*, il faut s'en trouver à 18 mètres ou moins. Une fois le sort lancé, il devient impossible de modifier les conditions de déclenchement.
Dans ce cas, " lire " la rune inclut toute tentative faite pour l'étudier, l'identifier ou comprendre son sens. Le fait de couvrir un *symbole* l'active automatiquement s'il réagit au toucher. Les conditions de déclenchement doivent être de nature défensive, ce qui signifie, par exemple, qu'un *symbole* activable par simple contact reste inerte si l'objet qui l'arbore est utilisé pour toucher une créature (pour que le sort se déclenche, le contact doit être le fait de cette dernière). De même, un *symbole* tracé sur une arme ne s'active pas lorsque celle-ci frappe un adversaire.
Le personnage peut choisir les conditions de déclenchement du sort, qui sont aussi simples ou complexes qu'il le souhaite. Elles peuvent être liées au nom d'une créature, son identité ou son alignement, mais, ces points exceptés, elles doivent s'en tenir à des qualités ou des actes observables. Des concepts tels que le niveau, la classe, le nombre de DV ou de points de vie ne peuvent donc être retenus. Par exemple, un *symbole* peut s'activer à l'approche d'un individu loyal bon, mais pas d'un paladin.
Quand on trace un *symbole* avec soin, il est possible de préciser un mot de passe faisant en sorte que l'effet magique ne se déclenche pas lorsqu'il est prononcé. Toute créature utilisant le mot de passe est immunisée contre les effets de la rune tant qu'elle reste dans un rayon de 18 mètres de celle-ci. Si elle en sort pour y revenir par la suite, elle doit de nouveau prononcer le mot de passe.
Le personnage peut également immunisé plusieurs créatures, mais cela augmente le temps d'incantation. Pour une ou deux créatures, le temps supplémentaire est négligeable, mais pour un petit groupe (dix personnes), l'incantation est rallongée de 1 heure. Pour un groupe plus important (vingt-cinq créatures), l'incantation dure 1 jour. Pour les groupes plus importants encore, on use de proportionnalité. Les intéressés ne déclenchent pas le *symbole* et y sont immunisés, même s'ils se trouvent dans le rayon quand il est activé. Le personnage n'est jamais affecté par ses propres *symboles*, et il lui est impossible de les activer, même par accident.
Lecture de la magie permet d'identifier un *symbole de mort* en réussissant un test d'Art de la magie (DD 19). Si le *symbole* se déclenche sur simple lecture, il est désormais activé.
La rune peut être effacée par une *dissipation de la magie* la prenant spécifiquement pour cible. *Effacement* reste sans effet sur un *symbole*. Détruire la surface sur laquelle le *symbole* est tracé détruit également ce dernier, tout en déclenchant ses effets.

On peut user de *permanence* sur le sort *symbole de mort*. S'il est mis hors d'état ou s'il a affecté le nombre maximum de points de vie, il reste inactif pendant 10 minutes, après quoi il est possible de le déclencher de nouveau.
Note. Les pièges magiques tels que *symbole de mort* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 33 pour *symbole de mort*.
Composantes matérielles : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur minimale de 5 000 po par pierre.

Symbole de persuasion
Enchantement (charme) [mental]
Niveau : Ens/Mag 6, Prê 6
Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est semblable à *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune sont *charmées* (voir le sort *charme-personne*) pour 1 heure par niveau de lanceur de sorts.
Contrairement à *symbole de mort*, *symbole de persuasion* ne présente pas de limite de points de vie. Une fois déclenché, il reste actif pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts.
Note. Les pièges magiques tels que *symbole de persuasion* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 31 pour *symbole de persuasion*.
Composantes matérielles : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 5 000 po.

Symbole de sommeil
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Ens/Mag 5, Prê 5
Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est semblable à *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune tombent dans un sommeil catatonique pendant 3d6x10 minutes. Contrairement au sort de *sommeil*, les créatures endormies ne peuvent être éveillées par des moyens non magiques.
Contrairement à *symbole de mort*, *symbole de sommeil* ne présente pas de limite de points de vie. Une fois déclenché, il reste actif pendant 10 minutes par niveau de lanceur de sorts.
Note. Les pièges magiques tels que *symbole de sommeil* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 30 pour *symbole de sommeil*.
Composantes matérielles : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 1 000 po.

Symbole de terreur
Nécromancie [mental, terreur]
Niveau : Ens/Mag 6, Prê 6
Jet de sauvegarde : Volonté, annule

Ce sort est semblable à *symbole de mort*, si ce n'est que les créatures situées dans un rayon de 18 mètres de la rune sont paniquées pendant 1 round par niveau de lanceur de sorts.

Note. Les pièges magiques tels que *symbole de terreur* sont extrêmement difficiles à détecter et à désamorcer. Un roublard (et lui seul) peut utiliser sa compétence de Fouille pour le repérer, puis de Désamorçage/sabotage pour le mettre hors d'état. Pour chacun des deux tests, le DD s'élève à 25 + niveau du sort, soit 31 pour *symbole de terreur*.
Composantes matérielles : du mercure et du phosphore, plus de la poudre d'opale et de diamant, pour une valeur totale de 1 000 po.

Télékinésie
Transmutation
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Cible ou cibles : voir description
Durée : concentration (jusqu'à 1 round/niveau) ou instantanée (voir description)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet) (voir description)
Résistance à la magie : oui (objet) (voir description)

Cette incantation permet de déplacer de loin des objets ou des créatures, sur simple concentration. Selon la version choisie, elle génère une force graduelle, une violente poussée, ou permet d'exécuter des manœuvres de combat.
Force graduelle. Cette version du sort permet de déplacer une créature ou un objet pesant jusqu'à 12,5 kilos par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 187,5 kilos au niveau 15) et de lui faire parcourir un maximum de 6 mètres par round. Une créature peut annuler l'effet sur l'un de ses objet en réussissant un jet de Volonté ou un test de résistance à la magie.
Cette utilisation de télékinésie dure 1 round par niveau de lanceur de sorts mais cesse prématurément dès que celui-ci arrête de se concentrer. Le poids peut être déplacé horizontalement, verticalement ou en oblique. Il est impossible de l'emmener au-delà des limites de portée du sort (sans quoi ce dernier s'achève instantanément). Si le mage cesse de se concentrer, volontairement ou non, l'objet s'immobilise ou tombe.
Un objet peut être manipulé par télékinésie comme si on le tenait en main. Il est ainsi possible d'abaisser un levier, de tirer sur une corde, de tourner une clef dans une serrure, etc. (à condition, bien sûr, que la force requise entre dans les limites imposées par le sort). Le personnage peut également défaire des nœuds simples, mais les activités demandant une telle dextérité requièrent un test d'Intelligence.
Manœuvres de combat. Une fois par round, on peut user de *télékinésie* peut exécuter une bousculade, un désarmement, une lutte (ce qui inclut une immobilisation) ou un croc-en-jambe. Résolvez ces actions de façon normale, mais retenez qu'elles ne suscitent pas d'attaque d'opportunité. Le personnage utilise son niveau de lanceur de sorts à la place de son bonus de base à l'attaque (pour ce qui est du désarmement et de la lutte), et son modificateur d'Intelligence (si c'est un magicien) ou de Charisme (s'il s'agit d'un ensorceleur) à la place de son modificateur de Force ou de Dextérité. En cas d'échec, la cible n'a pas le droit de réagir (comme c'est habituellement le cas pour un désarmement ou un croc-en-jambe). Nul jet de sauvegarde n'est permis, mais la résistance à la magie s'applique normalement. Cette version de *télékinésie* dure 1 round par niveau de lanceur de sorts, mais prend fin si le personnage cesse de se concentrer.
Poussée subite. Toute l'énergie du sort peut également être dépensée en un seul round, de manière à projeter un ou plusieurs objets ou créatures (qui doivent se trouver à 3 mètres ou moins les uns des autres) en direction d'une cible à une distance maximale de 3 mètres par niveau de lanceur de sorts. Le personnage peut soulever de la sorte un total de 12,5 kilos par niveau de lanceur de sorts (187,5 kilos au niveau 15).
Un jet d'attaque est nécessaire pour toucher la cible. On en effectue un par projectile, en utilisant le bonus de base à l'attaque du mage + son modificateur d'Intelligence (si c'est un magicien) ou de Charisme (dans le cas d'un ensorceleur). Les armes infligent des dégâts normaux (sans bonus de Force ; notez que flèches et carreaux infligent les dégâts d'une dague de leur taille quand ils sont utilisés ainsi). Les dégâts occasionnés par les autres

objets vont de 1 point par tranche de 12,5 kilos (pour un projectile peu solide, tel qu'un baril) à 1d6 points tous les 12,5 kilos (pour les objets plus denses, comme les rochers).
Les créatures dont le poids le permet peuvent elles aussi être projetées, mais elles ont droit à un jet de Volonté et à un test de résistance à la magie (tout comme celles dont le mage chercherait à projeter les objets tenus en main). Si une créature est lancée contre un obstacle rigide, elle subit autant de dégâts que si elle venait d'effectuer une chute de 3 mètres (1d6 points).

Téléportation
Invocation (téléportation)
Niveau : Ens/Mag 5, Voyage 5
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle et contact
Cible : le jeteur de sorts et les créatures consentantes ou objets qu'il touche
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun ou Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : non ou oui (objet)

Ce sort transporte instantanément le personnage jusqu'à la destination de son choix. La distance maximale ainsi parcourue est égale à 150 kilomètres par niveau de lanceur de sorts, et il est impossible de se rendre dans un autre plan d'existence. le personnage peut emporter des objets à concurrence de sa charge maximale. Il peut également emmener une créature consentante de taille M ou inférieure (dont l'équipement et les objets ne dépasse pas sa charge maximale) tous les trois niveaux de lanceur de sorts. Une créature de taille G compte comme deux créatures de taille M, une créature de taille TG vaut deux créatures de taille G, etc. Toutes les créatures transportées doivent être en contact les unes avec les autres, et l'une d'elles au moins doit toucher le lanceur de sorts. Comme tous les sorts dont la portée est personnelle, le mage (ou prêtre) n'a pas besoin d'effectuer de jet de sauvegarde ou de test de résistance à la magie. Seuls les objets tenus ou utilisés par quelqu'un d'autre justifient un tel jet.
Le personnage doit avoir une bonne idée de l'endroit où il va réapparaître. Il est par exemple impossible de se téléporter à l'intérieur de la tente d'un chef de guerre sans avoir la moindre idée de l'endroit où elle se trouve, de son aspect et de ce qu'elle contient. Plus l'image mentale que le personnage a de sa destination est précise, plus il a de chances que le sort fonctionne comme souhaité. Il peut être difficile, voire impossible, de se rendre dans certaines zones balayées par de violentes énergies physiques ou magiques.
Afin de voir comment le sort fonctionne, jetez 1d100 et référez-vous à la table suivante. Ses termes sont définis ci-dessous.
Très familier décrit un lieu où le personnage s'est souvent rendu et où il se sent chez lui.
Soigneusement étudié est un endroit qu'il connaît bien, soit parce qu'il y est allé, soit parce qu'il l'a examiné à l'aide d'autres moyens (par exemple, le sort *scrutation*).
Vu à l'occasion est un lieu dans lequel le personnage s'est rendu à plusieurs reprises, mais qu'il ne connaît pas bien.
Vu une fois est un endroit qu'il n'a vu qu'une seule fois, éventuellement par magie.
Destination erronée est un endroit qui n'existe pas, comme lorsque le personnage tente de scruter le sanctuaire d'un ennemi mais est confronté à un *leurre*, ou s'il se téléporte dans un lieu familier qui n'existe plus ou qui a été sensiblement altéré (une demeure réduite en cendres, par exemple). Dans ce cas, jetez 1d20+80 plutôt que 1d100. Il n'existe en effet aucune destination à laquelle le personnage peut arriver.
Sur l'objectif. Le personnage se matérialise à l'endroit désiré.
Translation. Le personnage apparaît en lieu sûr, mais avec une marge d'erreur proportionnelle à la distance qui le séparait de son objectif, qui se monte à 1d10x1d10 % de la distance parcourue. Imaginons par exemple qu'un ensorceleur cherche à se téléporter à 180 kilomètres de là. Le résultat du sort indique une translation et le joueur obtient 5 et 3 à ses deux jets de dé. Son personnage se matérialise avec une marge d'erreur de 15 % par rapport à la distance parcourue, soit 27 kilomètres. On détermine la direction au hasard, par exemple en jetant 1d8 et en

assignant 1 pour le nord, 2 pour le nord-est, etc. Si le personnage tentait de rallier une ville côtière, il pourrait avoir des soucis s'il réapparaît en haute mer.
Lieu similaire. Le lanceur de sorts se retrouve dans un endroit ressemblant à son objectif, soit visuellement, soit pour ce qui est de la thématique. Un magicien cherchant à retourner dans son laboratoire pourrait se matérialiser dans le laboratoire d'un autre, voire dans une boutique d'alchimie recelant bon nombre de substances qu'il utilise au cours de ses expériences. En règle générale, le personnage apparaît dans le lieu similaire le plus proche de la destination choisie. Si on estime qu'un tel endroit n'existe pas, le sort échoue tout simplement.
Incident. Le personnage (et ceux qui l'accompagnent, le cas échéant) connaît un incident de parcours, une déchirure dans la trame de la réalité qui lui occasionne 1d10 points de dégâts. Il rejette aussitôt 1d20+80 pour voir où il arrive. Chaque fois que le dé indique " Incident ", les dégâts se cumulent, jusqu'à ce que le personnage finisse par arriver quelque part (ou meure en cours de trajet).

Téléportation

Degré de familiarité	Sur l'objectif	Translation	Lieu similaire	Incident
Très familier	**01–97**	**98–99**	**00**	**—**
Soigneusement étudié	01–94	95–97	98–99	00
Vu à l'occasion	01–88	89–94	95–98	99–00
Vu une fois	01–76	77–88	89–96	97–00
Destination erronée (1d20+80)	—	—	81–92	93–00

Téléportation d'objet
Invocation (téléportation)
Niveau : Ens/Mag 7
Portée : contact
Cible : 1 objet touché, dans la limite de 25 kg/niveau et 0,1 m³/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (objet)
Résistance à la magie : oui (objet)

Ce sort est semblable à *téléportation*, si ce n'est qu'il transporte un objet au lieu d'un personnage. Créatures et forces magiques (telles que la bille créée par *boule de feu à retardement*) ne peuvent pas être téléportées de la sorte.
Si le mage le souhaite, l'objet peut être envoyé dans un lieu distant du plan Éthéré. Dans ce cas, l'endroit où il se trouvait dans le plan Matériel dégage une légère aura magique jusqu'à ce qu'il revienne. Une *dissipation de la magie* réussie prenant ce point bien précis pour cible ramène l'objet du plan Éthéré.

Téléportation sans erreur
Invocaion (téléportation)
Niveau : Ens/Mag 7, Voyage 7

Ce sort est semblable à *téléportation*, si ce n'est qu'il n'y a pas de limite de portée et que le personnage arrive toujours sur l'objectif. De plus, il ne lui est pas nécessaire de connaître la destination, même s'il doit tout de même disposer d'une description fiable de l'endroit (compte un exposé oral ou une carte particulièrement précise). Dans le cas contraire (ou si on l'a trompé), il disparaît et réapparaît aussitôt à son lieu de départ.
Téléportation suprême ne permet aucune forme de déplacement interplanaire.

Tempête de feu
Évocation [feu]
Niveau : Dru 7, Prê 8, Feu 7
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)

Zone d'effet : 2 cubes de 3 m d'arête/niveau (F)
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Réflexes, 1/2 dégâts
Résistance à la magie : oui

Lorsque ce sort est lancé, la zone d'effet se retrouve brusquement transformée en gigantesque brasier. Si le personnage le souhaite, les flammes ne font aucun mal à la végétation et/ou aux créatures végétales. Par contre, toutes les autres cibles potentielles (et les créatures végétales que le jeteur de sorts souhaite affecter) subissent 1d6 points de dégâts de feu par niveau de lanceur de sorts (jusqu'à un maximum de 20d6).

Tempête de grêle
Évocation [froid]
Niveau : Dru 4, Eau 5, Ens/Mag 4
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Zone d'effet : cylindre (6 m de rayon, 12 m de haut)
Durée : 1 round entier
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Ce sort déclenche une tempête de grêle infligeant 5d6 points de dégâts à toutes les créatures comprises dans la zone d'effet. Les dégâts se répartissent de la façon suivante : 3d6 contondants et 2d6 de froid. Un malus de –4 s'applique aux tests de Perception auditive effectués au sein de la *tempête de grêle*. En outre, tous les déplacements terrestres y sont réduits de moitié. Au terme du sort, la grêle disparaît, ne laissant rien derrière elle (hormis les dégâts infligés).
Composantes matérielles profanes : une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau.

Tempête de neige
Invocation (création) [froid]
Niveau : Dru 3, Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Zone d'effet : cylindre (12 m de rayon sur 6 m de haut)
Durée : 1 round/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

La neige fondue générée par ce sort tombe avec une telle violence qu'elle bloque le champ de vision de toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet (même celles qui bénéficient de vision dans le noir). Dans le même temps, le sol se couvre presque instantanément d'une pellicule glissante, qui réduit tous les déplacements à la moitié de la vitesse normale dans la zone d'effet si les créatures concernées réussissent un test d'Équilibre (DD 10). En cas d'échec, elles ne peuvent se déplacer pendant ce round. Si le test est raté de 5 points au moins, elles chutent (voir la compétence Équilibre pour de plus amples renseignements).
La *tempête de neige* éteint torches et feux de petite taille.
Composantes matérielles profanes : une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau.

Tempête vengeresse
Invocation (conjuration)
Niveau : Dru 9, Prê 9

Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Zone d'effet : nuage de 108 m de rayon
Durée : concentration (jusqu'à 10 rounds) (T)
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : oui

Ce sort fait apparaître un énorme nuage noir, générateur d'éclairs et de coups de tonnerre. Toutes les créatures se trouvant en dessous doivent réussir un jet de Vigueur sous peine d'être assourdies pendant 1d4x10 minutes.
Si le prêtre cesse de se concentrer, le sort s'achève aussitôt. Sinon, il produit des effets différents au cours des rounds suivants, comme détaillé ci-dessous. Chaque effet se manifeste durant le tour de jeu du personnage.
Deuxième round : une pluie acide s'abat sur la zone d'effet, infligeant 1d6 points de dégâts d'acide (pas de jet de sauvegarde).
Troisième round : le prêtre appelle six éclairs et décide où chacun frappe (une même cible ne peut être touchée que par l'un d'entre eux). Chaque éclair inflige 10d6 points de dégâts d'électricité, un jet de Réflexes réussi réduisant ce total de moitié.
Quatrième round : une pluie de grêlons s'abat sur la zone d'effet, infligeant 5d6 points de dégâts contondants (pas de jet de sauvegarde).
Du cinquième au dixième round : pluie et vents violents réduisent la visibilité (vision dans le noir comprise) à 1,50 mètre. Tout adversaire se trouvant à 1,50 mètre ou moins bénéficie d'un camouflage (ce qui signifie que les attaques ont 20 % de chances de le rater). À plus grande distance, le camouflage est total (50 % de chances que l'attaque échoue et l'assaillant ne peut localiser sa cible à l'œil nu). La vitesse de déplacement tombe à 25 % de sa valeur habituelle et toute attaque à distance devient impossible. Enfin, tout lanceur de sorts désirant faire appel à sa magie doit réussir un test de Concentration contre un DD égal à celui de *tempête vengeresse* + le niveau du sort que le personnage essaye de jeter (en cas d'échec, le sort est perdu).

Ténèbres
Évocation [obscurité]
Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2, Prê 2
Composantes : V, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : objet touché
Durée : 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

L'objet enchanté par ce sort génère une zone de ténèbres de 6 mètres de rayon. Toutes les créatures situées dans la zone bénéficient d'un camouflage (20 % de chances de les rater). Même celles qui sont habituées à voir dans l'obscurité (à l'aide de vision dans le noir ou de vision nocturne, par exemple) ont une chance de rater leurs coups dans la zone de *ténèbres*. Les sources d'éclairage normales (bougies, torches, lanternes, etc.) ne fournissent plus la moindre luminosité, tout comme les sorts de lumière de niveau inférieur (comme *lumière* ou *lumières dansantes*). Les sorts de lumière de plus haut niveau (comme *lumière du jour*) ne sont pas affectés par *ténèbres*.
Si le sort est lancé sur un petit objet recouvert d'un cache opaque, les effets de *ténèbres* sont bloqués tant que le cache reste en place.
Ténèbres contre et dissipe tout sort de lumière de niveau égal ou inférieur.
Composantes matérielles profanes : un peu de fourrure de chauve-souris, à laquelle on ajoute une goutte de poix ou un morceau de charbon.

Ténèbres maudites
Évocation [Mal]
Niveau : Mal 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : étendue de 6 m de rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, partiel
Résistance à la magie : oui

Ce sort permet au prêtre de faire appel à la puissance du Mal pour châtier ses ennemis. La réponse des dieux du Mal prend la forme d'un nuage de ténèbres denses et glacées. Seules les créatures bonnes ou neutres sont affectées ; celles qui sont d'alignement mauvais ne risquent rien.
Le sort rend fiévreuses les créatures bonnes pour 1d4 round et leur inflige 1d8 points de dégâts tous les deux niveaux de lanceur de sorts, jusqu'à un maximum de 5d8 (ou 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sorts aux Extérieurs bons, jusqu'à un maximum de 10d6). Un jet de Vigueur réussi réduit les dégâts de moitié et annule l'effet secondaire. *Guérison des maladies* et *guérison suprême* ne sont d'aucun secours contre celui-ci, contrairement à *délivrance des malédictions*.
Pour leur part, les créatures neutres ne sont pas malades et les dégâts qu'elles subissent sont automatiquement réduits de moitié (ils tombent donc au quart en cas de jet de Vigueur réussi).

Ténèbres profondes
Évocation [obscurité]
Niveau : Prê 3
Durée : 1 jour/niveau (T)

Ce sort est semblable à *ténèbres*, si ce n'est que l'objet touché au moment de l'incantation libère une zone d'obscurité absolue dans un rayon de 18 mètres et qu'il dure plus longtemps.
Ténèbres profondes et *lumière du jour* s'annulent temporairement l'un l'autre, avec pour conséquence que les conditions d'éclairage redeviennent normales à l'endroit où les zones d'effet des deux sorts se rencontrent.
Ténèbres profondes contre et dissipe tout sort de lumière de niveau égal ou inférieur, tels que *lumière* et *lumière du jour*.

Tentacules noirs
Invocation (création)
Niveau : Ens/Mag 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : étendue de 6 m de rayon
Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Cette incantation fait apparaître un amas de tentacules noirs d'aspect spongieux, qui semblent directement surgir du sol (ou de la surface de l'eau). Tous font 3 mètres de long (taille G). Ils s'agrippent et s'enroulent autour des créatures qui entrent dans la zone, les immobilisant afin de les écraser.
Toutes les créatures présentes dans la zone d'effet du sort doivent effectuer un test de lutte opposé contre les tentacules. Ces derniers attaquent chaque cible comme une créature de taille G dotée d'un bonus de base à

l'attaque égal au niveau de lanceur de sorts du mage. Leur Force est de 19. Le modificateur au test de lutte est donc égal au niveau de lanceur de sorts +8. Les tentacules sont immunisés contre tous les types de dégâts. Lorsque les tentacules saisissent un adversaire, ils effectuent un test de lutte par round, au tour du mage, pour infliger 1d6+4 points de dégâts contondants. Ils continuent de broyer leur adversaire jusqu'à ce que celui-ci parvienne ou s'enfuir ou que le sort prenne fin.
Toute créature entrant dans la zone du sort est immédiatement attaquée par les tentacules. Les créatures qui ne poursuivent pas la lutte traversent la zone à la moitié de leur vitesse de déplacement.
Composante matérielle : un bout de tentacule de pieuvre géante ou de calmar géant.

Terrain hallucinatoire
Illusion (hallucination)
Niveau : Bard 4, Ens/Mag 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Zone d'effet : 1 cube de 9 m de côté/niveau (F)
Durée : 2 heures/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie : non

Grâce à ce sort, le lieu naturel choisi par le personnage prend un autre aspect (visuel, sonore et olfactif). Des champs traversés par une route peuvent ainsi se voir transformés en marécages, en une région de collines, ou même en une large crevasse. Un bassin peut avoir l'air d'un pré, un précipice d'une légère pente, et un fossé rocailleux d'une large route. Bâtiments, objets manufacturés et créatures ne sont pas transformés par le sort.
Composantes matérielles profanes : un caillou, un brin d'herbe et un bout de plante verte.

Terreur
Nécromancie [mental, terreur]
Niveau : Bard 3, Ens/Mag 4
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 9 m
Zone d'effet : rayonnement en forme de cône
Durée : 1 round/niveau ou 1 round (voir description)
Jet de sauvegarde : Volonté, partiel
Résistance à la magie : oui

Ce cône invisible provoque une violente panique chez les créatures vivantes prises dans la zone d'effet, sauf si elles réussissent un jet de Volonté. Si elles se retrouvent acculées, elles se recroquevillent sur elles-mêmes. S'ils réussissent un jet de Volonté, les sujets sont secoués pour 1 round.
Composante matérielle : un cœur de poulet ou une plume blanche.

Texte illusoire
Illusion (fantasme)[mental]
Niveau : Bard 3, Ens/Mag 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 minute ou plus (voir description)
Portée : contact
Cible : 1 objet touché de 5 kg maximum
Durée : 1 jour/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)

Résistance à la magie : oui

Au cours de l'incantation, le personnage rédige quelques lignes sur un morceau de papier, parchemin ou autre. Le *texte illusoire* semble être un écrit magique ou en langue étrangère. Seules les personnes choisies au moment de l'incantation peuvent le lire. Pour les autres, il reste inintelligible, même si un illusionniste reconnaît qu'il se trouve en présence d'un *texte illusoire*.
Toute créature non autorisée à lire le texte et tentant tout de même de le faire déclenche un mécanisme de défense qui l'oblige à effectuer un jet de Volonté. En cas de succès, elle parvient à détourner les yeux et se sent juste un peu désorientée. Dans le cas contraire, elle est sensible à la suggestion intégrée au texte lors de l'incantation. Cette suggestion ne dure que 30 minutes. Elle prend souvent l'une des formes suivantes : " Ferme le livre et va-t-en ", " Oublie l'existence de cet ouvrage ", etc. En cas de *dissipation de la magie* réussie, le *texte illusoire* disparaît totalement, emportant le message secret avec lui. Le message caché ne peut être lu qu'en cumulant deux sorts : *vision lucide* (qui permet de percer le *texte illusoire*) et *lecture de la magie* ou *compréhension des langages*.
Le temps d'incantation dépend de la longueur du texte que l'on souhaite écrire, mais il ne peut jamais être inférieur à 1 minute.
Composante matérielle : une encre à forte teneur en plomb (valant un minimum de 50 po).

Toile d'araignée
Invocation (création)
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Effet : toiles d'araignée dans une étendue de 6 m de rayon
Durée : 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Réflexes, annule (voir description)
Résistance à la magie : non

Comme son nom l'indique, ce sort fait apparaître une grande quantité de fils épais, solides et gluants qui emprisonnent toutes les créatures situées dans la zone dangereuse. Ils sont semblables à ceux que tissent les araignées, mais en bien plus résistants. Le sort doit au moins être ancré en deux points solides et diamétralement opposés (sol et plafond, deux murs se faisant face, etc.), sinon la toile s'effondre et disparaît. Les créatures prises dans la toile (ou qui commettent l'imprudence de la toucher) se retrouvent aussitôt enchevêtrées.
Quiconque se trouve dans la zone d'effet au moment de l'incantation doit réussir un jet de Réflexes. En cas de succès, la créature ne touche aucun fil et est libre d'agir à sa guise, même s'il lui sera vraisemblablement difficile de se déplacer (voir ci-dessous). Dans le cas contraire, la créature est prise dans les fils. Elle peut se libérer en réussissant un test de Force (DD 20) ou d'Évasion (DD 25), ce qui lui demande 1 round. Une fois dégagée (ou si elle a réussi son jet de Réflexes), elle peut progresser à l'intérieur de la toile, mais très lentement. À chaque round, elle doit effectuer un nouveau test de Force ou d'Évasion. Elle avance de 1,50 mètre par tranche de 5 points obtenus au-dessus de 10.
La toile procure un abri pour 1,50 mètre de toile, et un abri total pour 6 mètres.
Les fils de la toile sont inflammables, et une *épée de feu* en vient à bout aussi aisément qu'un individu balayant de la main une toile d'araignée normale. Toute source de feu (torche, huile enflammée, etc.) brûle un carré de 1,50 mètre de côté par round. Les créatures prises dans les flammes subissent 2d4 points de dégâts.
On peut user de *permanence* sur un sort de *toile d'araignée*. Une *toile d'araignée* permanente qui est endommagée (mais pas détruite) se reconstitue en 10 minutes.
Composante matérielle : un bout de toile d'araignée.

Transfert de sorts
Évocation

Niveau : Magie 4, Prê 4
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 10 minutes
Portée : contact
Cible : créature touchée (voir description)
Durée : permanente jusqu'à utilisation (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Au terme de l'incantation, le prêtre transfère à la créature de son choix un ou plusieurs sorts qu'il a préparés. Le bénéficiaire, qui doit avoir un minimum de 5 en Intelligence et 9 en Sagesse, peut alors jeter ces sorts comme s'il les avait normalement préparés. Seules les abjurations, divinations et invocations (guérison) peuvent être transmises. Le nombre de sorts transférés (et leur niveau) dépend uniquement du nombre de DV de la créature ; lancer *transfert de sorts* à plusieurs reprises ne permet pas de dépasser cette limite.

DV du bénéficiaire	Sorts transférés
2 ou moins	1 sort du 1er niveau
3–4	1 ou 2 sorts du 1er niveau
5+	1 ou 2 sorts du 1er niveau et 1 du 2e niveau

Les caractéristiques variables du sort (portée, durée, zone d'effet, etc.) sont calculées à partir du niveau du prêtre, pas du nombre de DV de la créature qui l'a reçu.
Dès que le personnage a lancé *transfert de sorts*, il perd un sort du 4e niveau tant que le bénéficiaire n'a pas lancé tous les sorts qu'il a reçus (ou tant qu'il est toujours en vie). Le prêtre est responsable devant son dieu de l'utilisation qui est faite des sorts qu'il a transmis. Si pour une raison ou pour une autre le quota de sorts du 4e niveau du prêtre diminue et tombe en dessous de celui qu'il utilise personnellement, les sorts qu'il a le plus récemment transférés disparaissent de l'esprit du bénéficiaire.
Pour jeter un sort accompagné d'une composante verbale, le bénéficiaire doit savoir parler. En cas de composante gestuelle, il doit avoir des mains humanoïdes. Enfin, si une composante matérielle ou un focaliseur est nécessaire, il doit le posséder.

Transformation martialle
Transmutation
Niveau : Ens/Mag 6
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 round/niveau

Cette incantation transforme le mage en machine à tuer ; grâce à elle, il devient plus fort, plus rapide et plus efficace au combat. En même temps, son état d'esprit change, et il se met à tant apprécier le maniement des armes qu'il ne fait plus appel à sa magie, que ce soit par le biais de ses sorts ou de ses objets.
Le personnage bénéficie d'un bonus d'armure naturelle de +4 à la CA, d'un bonus d'altération de +4 en Force, en Dextérité et en Constitution, et d'un bonus d'aptitude de +5 aux jets de Vigueur. Il est instinctivement formé au maniement de toutes les armes courantes et de guerre. Son bonus de base à l'attaque est égal à son niveau de personnage (ce qui peut lui conférer une attaque supplémentaire).
Le personnage perd ses facultés de jeteur de sorts, ce qui inclut l'utilisation des objets magiques à potentiel magique ou à fin d'incantation, comme si ses sorts n'apparaissaient plus sur sa liste.
Composante matérielle : une *potion de force de taureau*, que le mage doit boire (et dont les effets servent à donner ceux du sort).

Transmutation de la boue en pierre
Transmutation [terre]
Niveau : Dru 5, Ens/Mag 5
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : jusqu'à 2 cubes de 3 m d'arête/niveau (F)
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : non

Ce sort transforme la boue ou les sables mouvants en pierre (généralement du grès ou une roche similaire). La transformation est permanente. Les créatures prises dans la boue ont droit à un jet de Réflexes pour s'échapper avant de se retrouver prises dans la pierre.
Transmutation de la boue en pierre contre et dissipe *transmutation de la pierre en boue*.
Composante matérielle profane : un peu de sable, de chaux et d'eau.

Transmutation de la pierre en boue
Transmutation [terre]
Niveau : Dru 5, Ens/Mag 5
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : jusqu'à 2 cubes de 3 m d'arête/niveau (F)
Durée : permanente (voir description)
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : non

Ce sort transforme la pierre à l'état naturel (c'est-à-dire non travaillée) en quantité égale de boue. S'il est lancé sur un rocher, par exemple, ce dernier s'effondre en un amas de boue informe. La pierre magique ou enchantée n'est pas affectée. La profondeur de la boue créée ne peut en aucun cas dépasser 3 mètres. Les créatures incapables de se dégager (en volant, lévitant, etc.) s'enfoncent jusqu'à la taille ou la poitrine, ce qui réduit leur vitesse de déplacement à 1,50 mètre, tout en leur infligeant un malus de –2 à la CA et aux jets d'attaque. Des buissons jetés sur la boue peuvent supporter le poids des individus capables d'y monter. Les créatures suffisamment grandes pour toucher le fond peuvent quitter la zone à la vitesse de 1,50 mètre par round.
Si *transmutation de la pierre en boue* est jeté sur le plafond d'une grotte ou d'une galerie, la boue tombe au sol et constitue un bassin de 1,50 mètre de profondeur. Par exemple, un druide de niveau 10 peut transformer un total de vingt cubes de 3 mètres d'arête. S'il choisit d'affecter un plafond, la boue résultante couvrira une superficie doublée (quarante carrés de 3 mètres de côté sur 1,50 mètre de profondeur). La pluie de boue et l'éboulement qui s'ensuit infligent 8d6 points de dégâts contondants à toutes les créatures se trouvant en dessous, total réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi.
Châteaux et structures d'importance sont généralement immunisés contre les effets de ce sort, car *transmutation de la pierre en boue* n'affecte que la pierre à l'état naturel et ne peut que rarement endommager leurs fondations, trop profondément enfouies pour être affectées par l'épaisseur de pierre transformée. Par contre, maisons et structures plus modestes sont généralement bâties sur des fondations pouvant être endommagées par ce sort, ce qui a souvent pour effet de modifier l'assise du bâtiment.
La boue reste en l'état jusqu'à ce que *transmutation de la boue en pierre* ou une *dissipation de la magie* réussie lui rende sa consistance (mais pas nécessairement sa forme) initiale. L'évaporation naturelle la transforme en terre au bout de quelques jours. Le laps de temps exact est déterminé en fonction de son exposition au soleil, du vent et des capacités de drainage du sol.

Composante matérielle profane : un peu d'eau et d'argile.

Transmutation de la pierre en chair
Transmutation
Niveau : Ens/Mag 6
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cible : 1 créature pétrifiée ou 1 cylindre de pierre faisant jusqu'à 3 m de long et entre 30 et 90 cm de diamètre
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : Vigueur, annule (objet) (voir description)
Résistance à la magie : oui

Ce sort redonne à une créature pétrifiée son apparence normale, ce qui lui rend instantanément la vie (son équipement reprend lui aussi sa consistance initiale). Le sujet doit réussir un jet de Vigueur (DD 15) pour survivre au choc de la transformation. Toute créature pétrifiée peut être affectée à l'aide de cette incantation, et ce quelle que soit sa taille.
Le sort permet également de transformer une masse de pierre en substance ayant la texture de la chair. La masse résultante est inerte, à moins qu'elle ne soit animée par de l'énergie vitale ou magique (*transmutation de la pierre en chair* peut par exemple transformer un golem de pierre en golem de chair, mais une vulgaire statue deviendra un cadavre). Si la masse de pierre prise pour cible est vraiment très importante, le mage affecte seulement un cylindre de 3 mètres de long et de 30 à 90 centimètres de diamètre.
Composantes matérielles : une pincée de terre et une goutte de sang.

Transmutation du métal en bois
Transmutation
Niveau : Dru 7
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Zone d'effet : tous les objets métalliques pris dans un rayonnement de 12 m de rayon
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (objet) (voir description)

Ce sort permet au druide de transformer en bois tout le métal présent dans la zone d'effet. Armes, armures et autres objets portés par les créatures présentes sont également affectés. Les objets magiques exclusivement en métal bénéficient d'une résistance à la magie de 20 + niveau de lanceur de sorts de leur créateur contre *transmutation du métal en bois*, tandis que les artefacts ne peuvent pas être affectés. Une arme métallique transformée en bois entraîne un malus de –2 aux jets d'attaque et de dégâts, tandis qu'une armure perd 2 points de CA (–2). Comme si cela ne suffisait pas, les armes se cassent sur un jet d'attaque de 1 ou 2 (avant modifications) et les armures perdent 1 point de CA supplémentaire dès qu'on les touche sur un jet d'attaque de 19 ou 20 (avant modifications).
Miracle, *souhait* et *souhait limité* sont les seuls sorts à pouvoir rendre aux objets leur composition normale. Sinon, une porte en fer affectée par ce sort est condamnée à rester une porte en bois.

Traversée des ombres
Illusion (ombre)
Niveau : Bard 5, Ens/Mag 6
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple

Portée : contact
Cibles : jusqu'à 1 créature touchée/niveau
Durée : 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

On ne peut faire appel à ce sort que dans une zone d'ombres épaisses. Le mage et ceux qu'il touche sont alors transportés par une voie d'ombre jusqu'en bordure du plan Matériel, à proximité du plan de l'Ombre. L'effet du sort est principalement illusoire, mais la voie empruntée est quasi réelle. Le personnage peut emmener plusieurs compagnons avec lui, à condition que tous se touchent au moment de l'incantation.
La région d'ombre atteinte permet de se déplacer à une vitesse de 75 kilomètres par heure, évoluant normalement aux frontières du plan de l'Ombre, mais beaucoup plus rapidement au regard du plan Matériel. Le personnage peut donc utiliser cette incantation pour se rendre dans le plan de l'Ombre, se déplacer rapidement et revenir dans le plan Matériel après avoir parcouru une distance importante.
En raison du flou existant entre le plan de l'Ombre et le plan Matériel, le personnage ne peut pas discerner les détails topographiques des régions traversées, tout comme il ne saurait dire où se terminera son périple. Il est impossible d'estimer les distances avec précision, ce qui rend le sort inutile à des fins de reconnaissance ou d'espionnage. Au terme du sort, le personnage est éjecté à 1d10x30 mètres dans une direction horizontale aléatoire par rapport à l'endroit recherché. Si cela doit le faire apparaître dans un objet solide, il est repoussé de 1d10x30 mètres dans la même direction. Si cela devait le faire apparaître dans un objet solide, le personnage et toutes les créatures qui l'accompagnent sont éjectés vers l'espace libre le plus proche, mais ils sont alors fatigués (pas de jet de sauvegarde).
Traversée des ombres permet également de se rendre dans les plans jouxtant le plan de l'Ombre, mais cela nécessite de s'engager dans ce plan pour atteindre la frontière qu'il partage avec un autre. Le transit par le plan de l'Ombre prend 1d4 heures.
Toute créature touchée par le mage au moment de l'incantation est également du voyage. Si le lanceur de sorts l'abandonne dans le plan de l'Ombre, elle a une chance sur deux de revenir automatiquement dans le plan Matériel (sinon, elle reste dans le plan de l'Ombre). Les créatures refusant d'accompagner le mage ont droit à un jet de Volonté. En cas de succès, elles résistent à l'effet du sort.

Tremblement de terre
Évocation [terre]
Niveau : Destruction 8, Dru 8, Prê 8, Terre 7
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Zone d'effet : étendue de 24 m de rayon (F)
Durée : 1 round
Jet de sauvegarde : voir description
Résistance à la magie : non

Au terme de l'incantation, une secousse violente mais extrêmement localisée soulève la croûte terrestre. Elle renverse les créatures, provoque l'effondrement des bâtiments, ouvre des failles dans le sol, et plus encore. Elle dure 1 round, pendant lequel les créatures se trouvant sur la terre ferme ne peuvent plus combattre ou se déplacer. Les lanceurs de sorts tentant de faire appel à leur magie doivent réussir un test de Concentration (DD 20 + niveau du sort) sous peine de perdre leur sort. Le tremblement de terre affecte toutes les structures et créatures de la zone frappée. L'effet exact dépend de l'endroit où le sort est lancé :
Grotte, caverne ou tunnel. Le plafond s'effondre, infligeant 8d6 points de dégâts aux créatures prises dessous (réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi contre un DD de 15). *Tremblement de terre* jeté sur la voûte d'une caverne haute de plafond menace tous les individus situés sous le point névralgique, même ceux qui se trouvent en dehors de la zone d'effet.

Falaise. Une falaise s'effondre, provoquant un glissement de terrain qui avance d'autant à l'horizontale que sa hauteur de chute (un escarpement de 30 mètres de haut constituera donc un tas de débris s'étendant sur 30 mètres à partir du pied de la falaise). Les créatures prises dans l'éboulement subissent 8d6 points de dégâts (réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi contre un DD de 15).
Terrain dégagé. Toutes les créatures se tenant debout doivent réussir un jet de Réflexes (DD 15) sous peine de perdre l'équilibre. Des fissures s'ouvrent dans le sol, et quiconque se trouve sur la terre ferme a 25 % de chances de tomber dans l'une d'elles (sauf en réussissant un jet de Réflexes contre un DD de 20). À la fin du sort, les fissures se referment, tuant automatiquement toutes les créatures qui sont à l'intérieur.
Bâtiment. La plupart des structures et bâtiments situés en terrain dégagé s'effondrent, subissant 100 points de dégâts, ce qui suffit pour raser un bâtiment de bois ou de maçonnerie, mais pas un édifice renforcé en pierre. La solidité ne réduit pas ces dégâts et on ne les divise pas par deux. Les créatures prises dans l'effondrement subissent 8d6 points de dégâts contondants (réduit de moitié en cas de jet de Réflexes réussi contre un DD de 15) et sont immobilisées sous les gravats (voir ci-dessous).
Lac, marais ou cours d'eau. Des fissures s'ouvrent au fond de ces zones, et toute l'eau s'échappe, laissant un sol boueux. Dans un marais, la boue se transforme en sables mouvants, et quiconque rate un jet de Réflexes (DD 15) s'y enfonce. À la fin de la durée indiquée, le reste du cours d'eau ou du plan d'eau envahit brusquement la zone asséchée, causant éventuellement la noyade des créatures prises à découvert.
Immobilisé sous les gravats. Toute créature ainsi prise au piège subit 1d6 points de dégâts non-létaux par minute d'immobilisation. Si l'intéressé sombre dans l'inconscience, il doit effectuer un test de Constitution (DD 15) ou subir 1d6 points de dégâts létaux par minute, jusqu'à ce qu'on le libère ou qu'il meure.

Vagues d'épuisement
Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 18 m
Effet : rayonnement en forme de cône
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Des ondes d'énergie négative épuisent toutes les créatures situées dans la zone. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures qui sont déjà épuisées.

Vagues de fatigue
Nécromancie
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 9 m
Effet : rayonnement en forme de cône
Durée : instantanée
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Des ondes d'énergie négative fatiguent toutes les créatures situées dans la zone. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures qui sont déjà fatiguées.

Vent de murmures
Transmutation [air]

Niveau : Bard 2, Ens/Mag 2
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 1,5 km/niveau
Zone d'effet : étendue de 3 m de rayon
Durée : 1 heure/niveau ou dès que la destination est atteinte
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Ce sort permet d'envoyer un message ou un son en le faisant transporter par le vent jusqu'au lieu souhaité. Le *vent de murmures* se rend à une destination connue du personnage et comprise dans les limites de portée, à condition de pouvoir y accéder (il lui est par exemple impossible de passer au travers des murs). Aussi léger et intangible qu'une brise, il délivre son message dès que sa destination est atteinte, même si personne n'est là pour l'entendre. Sa tâche accomplie, il se dissipe. Le personnage peut préparer un message de 30 mots maximum (il doit pouvoir être délivré en 1 round), à moins qu'il ne préfère que le *vent de murmures* ne " communique " avec le destinataire par le biais d'une légère ondulation dans l'air ambiant. La vitesse du vent peut, au choix, varier de 1,5 km/h à 9 km/h (soit 1,5 kilomètre toutes les 10 minutes). Quand le sort atteint son objectif, il tourbillonne sur place jusqu'à ce que son message soit délivré. Pas plus que *bouche magique*, *vent de murmures* ne peut prononcer d'incantation magique ou de mots de commande, ou encore activer d'effets magiques.

Vent divin
Transmutation [air]
Niveau : Dru 7, Prê 6
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cibles : le jeteur de sorts et 1 créature touchée/3 niveaux
Durée : 1 heure/niveau (T) (voir description)
Jet de sauvegarde : aucun et Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : non et oui (inoffensif)

Ce sort permet au personnage de modifier sa substance même afin de prendre la consistance des nuages et de se déplacer à grande vitesse dans les airs. Il peut emmener avec lui d'autres créatures, qui peuvent toutes agir indépendamment.
Au choix, le *vent divin* emporte les êtres qui le suivent à une vitesse pouvant varier de 3 mètres par round (manœuvrabilité parfaite) à 180 mètres par round (environ 90 m/h ; manœuvrabilité médiocre). Les individus affectés ne sont pas invisibles, mais ils ont un aspect translucide. S'ils sont tout de blanc vêtus, ils ont 80 % de chances de passer inaperçus.
Un bénéficiaire peut reprendre son aspect normal quand il le souhaite, puis se retransformer par la suite en nuage. Chaque transformation prend 5 rounds. Le prêtre (ou druide) peut mettre un terme au sort quand il le souhaite, soit pour tout le monde, soit pour certains de ses compagnons.
Au cours de la dernière minute du sort, chaque bénéficiaire descend de 18 mètres par round (pour un total de 180 mètres), et il a la possibilité d'accélérer sa descente s'il le souhaite. Cette perte graduelle d'altitude lui indique que la transmutation cessera bientôt de faire effet.

Ventriloquie
Illusion (chimère)
Niveau : Bard 1, Ens/Mag 1
Composantes : V, F
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)

Effet : sons intelligibles (paroles le plus souvent)
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, dévoile (en cas d'interaction)
Résistance à la magie : non

Le personnage peut faire en sorte que sa voix (ou tout autre son) semble jaillir de l'endroit de son choix (la bouche d'une autre créature ou d'une statue, derrière une porte, au fond d'un couloir, etc.). Il peut s'exprimer par ventriloquie dans toutes les langues qu'il connaît. Quiconque réussit son jet de sauvegarde a conscience que les bruits sont illusoires (ce qui n'empêche pas de les entendre tout de même).
Focaliseur : parchemin enroulé de manière à constituer un petit cône.

Vermine géante
Transmutation
Niveau : Dru 4, Prê 4
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Cibles : jusqu'à trois créatures de type vermine devant se trouver à 9 m ou moins les unes des autres
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Ce sort transforme trois mille-pattes, deux araignées ou un scorpion de taille normale en vermines géantes. Il n'est possible de transformer qu'un seul type d'animal à la fois (un seul sort ne permet donc pas de faire grandir simultanément un mille-pattes et une fourmi), et toutes les créatures choisies doivent être de la même taille. Cette dernière dépend du niveau de lanceur de sorts du personnage (voir la table ci-dessous).
Les créatures géantes créées par ce sort ne font jamais de mal au personnage, mais ce dernier ne peut leur donner que des instructions extrêmement succinctes (" Attaquez ", " Défendez-moi ", " Arrêtez-vous ", etc.). Un ordre leur disant d'attaquer un individu ou monstre spécifique dès qu'il apparaîtra ou de protéger un lieu contre un péril bien précis est trop complexe. À moins qu'on leur donne d'autres instructions, elles attaquent tout ce qui se trouve à proximité.
Si on le désire, on peut étendre les effets de ce sort à d'autres arachnides et insectes, comme les abeilles, fourmis, guêpes, mantes religieuses et scarabées.

Niveau de lanceur de sorts	Taille de la vermine
9e ou moins	Moyenne
10e–13e	Grande
14e–17e	Très grande
18e–19e	Gigantesque
20e ou plus	Colossale

Verrou dimensionnel
Abjuration
Niveau : Ens/Mag 8, Prê 8
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon centré sur un point dans l'espace
Durée : 1 jour/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui

Le personnage crée une barrière vert émeraude qui interdit toute forme de déplacement extradimensionnel. Les sorts affectés incluent *changement de plan*, *clignotement*, *dédale*, *forme éthérée*, *passage dans l'éther*, *portail*, *porte dimensionnelle*, *projection astrale*, *téléportation* et *traversée des ombres* ainsi que les pouvoirs magiques et facultés psioniques correspondants. Une fois le *verrou dimensionnel* en place, il n'est plus possible d'entrer ou de sortir de la zone par quelque forme de déplacement dimensionnel.
Verrou dimensionnel ne gêne en rien les déplacements d'une créature qui se mouvait déjà dans le plan Astral ou le plan Éthéré quand elle a succombé au sort. De la même manière, il reste sans effet sur les perceptions extradimensionnelles ou des attaques telles que le regard de basilic. Enfin, il n'empêche pas les créatures convoquées de disparaître à la fin du sort qui les a appelées.

Verrou du mage
Abjuration
Niveau : Ens/Mag 2
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cibles : porte, coffre ou portail touché, dans la limite de 3 m²/niveau
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Un *verrou du mage* ferme solidement tout coffre, porte ou portail sur lequel on le lance. Le mage peut ouvrir son verrou sans la moindre difficulté. Pour les autres créatures, il ne peut être vaincu que par *déblocage* ou *dissipation de la magie*. Si quelqu'un tente d'enfoncer une porte ou un portail protégés par ce sort, ajoutez +10 au DD normal du test de Force. À noter que *déblocage* ne dissipe pas un *verrou du mage*, mais se contente de le rendre inactif pendant 10 minutes.
Composante matérielle : pour 25 po de poudre d'or.

Verrouillage
Abjuration
Niveau : Ens/Mag 1
Composantes : V
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : moyenne (30 m + 3 m/niveau)
Cibles : 1 porte, fenêtre ou autre, dans la limite de 2 m²/niveau
Durée : 1 minute/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Cette incantation verrouille une porte, une fenêtre, un portail, des volets ou une herse. *Verrouillage* empêche d'ouvrir l'objet protégé (qui peut être en bois, métal ou pierre), exactement comme si ce dernier était fermé par un cadenas normal. *Déblocage* ou *dissipation de la magie* font disparaître le *verrouillage*. Quiconque souhaite enfoncer une porte ou autre protégée par ce sort voit le DD de son test de Force augmenté de 5 points.

Vision dans le noir
Transmutation
Niveau : Ens/Mag 2, Rôd 3
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact

Cible : créature touchée
Durée : 1 heure/niveau
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire acquiert la faculté de voir jusqu'à 18 mètres de distance dans le noir le plus complet. Les formes lui apparaissent clairement, mais il les voit en noir et blanc. Ce sort ne permet pas de voir dans l'obscurité magique.
Il est possible d'user de *permanence* sur un sort de *vision dans le noir*.
Composante matérielle : une pincée de poudre de carotte séchée ou une agate.

Vision lucide
Divination
Niveau : Connaissance 5, Dru 7, Ens/Mag 6, Prê 5
Composantes : V, G, M
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le lanceur de sorts confère au bénéficiaire la faculté de voir les choses telles qu'elles sont vraiment, ce qui lui permet de voir normalement dans l'obscurité (tant normale que magique), de remarquer les passages secrets dissimulés par magie, de repérer l'endroit où se trouvent exactement les créatures protégées par des sorts tels que *flou* ou *déplacement*, de voir clairement les créatures et objets invisibles, de ne pas être abusé par les illusions, et d'apercevoir la véritable apparence des créatures ou objets métamorphosés ou transformés. Un simple exercice mental lui permet également de voir dans le plan Éthéré, mais pas à l'intérieur des espaces extradimensionnels.
La *vision lucide* s'étend jusqu'à une portée de 36 mètres.
Ce sort n'est pas comparable à la vision aux rayons X ; il ne permet pas de voir au travers des solides. Il ne réduit pas non plus le camouflage des adversaires, même si celui-ci est, par exemple, causé par le brouillard. Il ne permet pas de percer à jour les créatures grimées à l'aide d'un déguisement normal (et non par magie), ni de remarquer celles qui se cachent dans l'ombre. De même, il n'aide pas à repérer les passages secrets dissimulés sans avoir recours à la magie. Enfin, ses effets ne sont pas cumulatifs avec ceux d'aucun autre sort ou objet magique. Il est ainsi impossible de conjuguer *vision lucide* et *clairvoyance/clairaudience* (ou *vision lucide* et une *boule de cristal*).
Composante matérielle : un onguent à base de graisse, de safran et d'une poudre obtenue à partir d'un champignon extrêmement rare (valeur totale 250 po), que l'on applique sur les paupières du sujet.

Vision magique
Divination
Niveau : Ens/Mag 3
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : permanente
Jet de sauvegarde : 1 minute/niveau (T)

Une fois le sort lancé, les yeux du personnage s'emplissent d'une lueur bleutée. Il est désormais capable de voir les auras magiques dans un rayon de 36 mètres. L'effet est semblable à celui d'une *détection de la magie*, mais il

ne nécessite aucune forme de concentration. En outre, il permet de distinguer les auras et leur intensité plus rapidement.
Le mage décèle donc la localisation et l'intensité de toutes les auras magiques situées à vue. L'intensité d'un effet dépend du niveau du sort ou du niveau de lanceur de sorts de l'objet, comme cela est précisé dans la description du sort *détection de la magie*. Si les objets ou créatures portant les auras se trouvent dans la ligne de mire du mage, celui-ci peut effectuer un test d'Art de la magie pour déterminer l'école de magie de chacune (un test par aura ; DD 15 + niveau du sort, ou 15 + la moitié du niveau de lanceur de sorts pour un effet ne relevant pas d'un sort).
Si le personnage se concentre sur une créature précise située dans un rayon de 36 mètres en entreprenant une action simple, il est capable de dire si celle-ci dispose de pouvoirs magiques ou de facultés de jeteur de sorts, qu'ils soient d'origine profane ou divine (les pouvoirs magiques sont de nature profane). Il découvre également la force du plus puissant sort ou pouvoir magique que la cible est à même d'utiliser. Dans certains cas, *vision magique* peut se révéler trompeur – par exemple, si le mage en profite pour examiner un lanceur de sorts ayant déjà utilisé la majeure partie de ses pouvoirs quotidiens.
Enfin, il est possible d'user de *permanence* sur un sort de *vision magique*.

Vision magique suprême
Divination
Niveau : Ens/Mag 7

Ce sort fonctionne sur le même principe que *vision magique*, mais le mage découvre les sorts et effets magiques actifs sur un individu ou objet qu'il observe.
Vision magique suprême ne permet pas d'identifier les objets magiques.
Contrairement à *vision magique*, ce sort ne saurait bénéficier de *permanence*.

Vision mystique
Divination
Niveau : Ens/Mag 7
Composantes : V, G, M, PX
Temps d'incantation : 1 action simple

Ce sort est semblable à *mythes et légendes*, si ce n'est qu'il donne plus rapidement des résultats, mais au prix d'un certain nombre de PX. Le mage commence par poser une question concernant un lieu, un individu ou un objet, après quoi il récite l'incantation. Si l'objet ou la personne sont tout près ou si le mage se trouve à l'endroit qui l'intéresse, il reçoit une vision mystique en réussissant un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 +1 par niveau de lanceur de sorts ; maximum +25) contre un DD de 20. S'il ne possède que des informations détaillées sur ce qui l'intéresse, le DD passe à 25 et les renseignements obtenus sont incomplets. Enfin, s'il a seulement entendu des rumeurs au sujet du lieu, de l'individu ou de l'objet qu'il recherche, il n'obtient que des informations extrêmement vagues (DD 30).
Coût en points d'expérience : 100 PX.

Voie végétale
Transmutation
Niveau : Dru 6
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : illimitée
Cible : le jeteur de sorts et les créatures consentantes ou objets touchés
Durée : 1 round
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : non

Grâce à cette incantation, le druide peut s'engouffrer dans la plante de son choix (à condition qu'elle soit au moins de taille M) et ressortir à la fin du round par une autre plante de la même espèce, quelle que soit la distance séparant les deux. Les deux plantes doivent être vivantes, mais le personnage n'a pas besoin de connaître celle par laquelle il compte ressortir. S'il ignore où elle se trouve exactement, il indique juste la direction et la distance qui l'intéressent (" Un chêne situé à 150 kilomètres au nord ") et *voie végétale* le rapproche autant que possible de la destination souhaitée. Si le druide cherche à atteindre une plante bien spécifique (le chêne se trouvant en bordure de sa clairière, par exemple) et si cette dernière est morte, le sort échoue. Le personnage est aussitôt éjecté de la plante d'entrée.
Le druide peut emporter des objets tant que leur poids n'excède pas sa charge maximale. Il peut également emmener une créature consentante de taille M ou moins (portant équipement et objets à concurrence de leur charge maximale) tous les trois niveaux. Utilisez les équivalences suivantes pour déterminer le nombre maximum de créatures de grande taille qu'il peut emmener : une créature de taille G vaut deux créatures de taille M, une créature de taille TG vaut deux créatures de taille G, etc. Toutes les créatures transportées doivent être en contact les unes avec les autres, et l'une d'elles au moins doit toucher le druide.
Voie végétale ne permet pas de se déplacer par le biais de créatures végétales telles que les sylvaniens ou les tertres errants.
La destruction d'une plante occupée par le druide tue automatiquement ce dernier, mais également les créatures qu'il a emmenées. Les corps et objets sont ensuite éjectés de la plante.

Voile
Illusion (hallucination)
Niveau : Bard 6, Ens/Mag 6
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : longue (120 m + 12 m/niveau)
Cibles : 1 ou plusieurs créatures se trouvant à 9 m ou moins les unes des autres
Durée : concentration + 1 heure/niveau (T)
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (voir description)
Résistance à la magie : oui (voir description)

Le lanceur de sorts modifie instantanément l'apparence des créatures de son choix et l'illusion se maintient jusqu'à la fin de la durée indiquée. Les sujets peuvent prendre n'importe quelle forme, au gré du mage (ou du barde). Un groupe d'aventuriers pourrait ainsi ressembler à une joyeuse troupe composée de lutins, pixies et esprits follets dirigés par un sylvanien. Les sujets ressemblent à la perfection aux créatures dont ils ont pris les traits, tant sur le plan visuel que tactile ou olfactif. Le jeteur de sorts doit réussir un test de Déguisement s'il tente de reproduire les traits d'un individu donné, mais le sort lui confère un bonus de +10 au test.
Les créatures refusant d'être affectées ont droit à un jet de Volonté (et de résistance à la magie, le cas échéant).
En cas d'interaction avec le *voile*, un jet de Volonté est permis (un succès dévoile l'illusion) mais, dans ce cas, la résistance à la magie reste inefficace.

Vol
Transmutation
Niveau : Ens/Mag 3, Voyage 3
Composantes : V, G, F/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : contact
Cible : créature touchée
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule (inoffensif)
Résistance à la magie : oui (inoffensif)

Le bénéficiaire du sort devient capable de voler à la vitesse de 18 mètres par round (12 mètres s'il porte une armure lourde ou intermédiaire, ou encore une charge lourde ou intermédiaire). S'il monte, sa vitesse diminue de moitié, mais elle double dès qu'il descend. Sa manœuvrabilité est bonne. Voler ne lui demande pas plus d'effort mental que marcher, ce qui signifie qu'il peut attaquer ou lancer des sorts normalement depuis les airs. Il peut charger mais pas courir, et il lui est impossible de soulever plus que sa charge maximale autorisée plus son armure.
Si le sort s'achève alors que le sujet se trouve toujours en l'air, la magie se dissipe peu à peu et le personnage perd 18 mètres d'altitude par round pendant 1d6 rounds. S'il atteint le sol avant la fin de ce délai, il atterrit sans souci. Sinon, il tombe et l'impact lui inflige 1d6 points de dégâts tous les 3 mètres d'altitude restants. Il chute également si *vol* est dissipé (par une *dissipation de la magie* réussie, par exemple), mais pas s'il est annulé par une *zone d'antimagie*.
Focaliseur : une plume arrachée à un oiseau capable de voler.

Vol supérieur
Transmutation
Niveau : Ens/Mag 5
Composantes : V, G
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 heure/niveau

Ce sort est semblable à *vol*, si ce n'est que le personnage évolue à la vitesse de 12 mètres (9 mètres s'il porte une armure lourde ou intermédiaire, ou une charge lourde ou intermédiaire), le tout avec une manœuvrabilité moyenne. Quand le personnage use de ce sort pour un déplacement sur longue distance, il peut exécuter un " footing " sans subir de dégâts non-létaux (effectuez un test de Concentration pour une marche forcée). Cela signifie qu'il peut parcourir 96 kilomètres en 8 heures de vol (ou 72 kilomètres si sa vitesse de déplacement est égale à 9 mètres).

Voyage par les arbres
Invocation (téléportation)
Niveau : Dru 5, Rôd 4
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : personnelle
Cible : le jeteur de sorts
Durée : 1 heure/niveau ou jusqu'à utilisation (voir description)

Ce sort permet de pénétrer dans un arbre ou de se déplacer d'un arbre à l'autre. L'arbre dans lequel le personnage entre et ceux par lesquels il transite avant de ressortir doivent être de la même espèce. La largeur de leur tronc doit également leur permettre d'accueillir le lanceur de sorts. Dès que ce dernier pénètre dans un chêne (par exemple), il apprend instantanément où se trouvent tous les autres chênes situés dans les limites de portée (voir ci-dessous), ce qui lui permet de décider s'il désire se téléporter jusqu'à l'un d'eux ou ressortir par l'arbre dans lequel il est entré. L'arbre au cœur duquel il peut réapparaître peut être plus ou moins éloigné, en fonction de son espèce :

Espèce d'arbre	Portée du déplacement
Chêne, frêne, if	900 mètres
Orme, tilleul	600 mètres
Autre arbre à feuilles caduques	450 mètres
Conifère	300 mètres

Tout autre arbre 150 mètres

Le personnage peut se téléporter une fois par niveau de lanceur de sorts (le fait de se déplacer du premier au deuxième arbre compte seulement pour un passage). Le sort s'achève dès que le personnage a épuisé son nombre de déplacements possibles ou dès qu'il sort d'un arbre. Dans une grande forêt de chênes, un druide de niveau 10 pourrait donc se déplacer (en 10 rounds) sur une distance de 9 kilomètres. Chaque déplacement constitue une action complexe.
Il est également possible de rester dans l'arbre de son choix sans en sortir, mais le personnage en est expulsé au terme de la durée indiquée. Si l'arbre dans lequel il se cache est abattu ou incendié, le personnage meurt s'il ne s'extrait pas de l'arbre avant la mort de ce dernier.

Zone d'antimagie
Abjuration
Niveau : Ens/Mag 6, Magie 6, Prê 8, Protection 6
Composantes : V, G, M/FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : 3 m
Zone d'effet : émanation de 3 m de rayon centrée sur le jeteur de sorts
Durée : 10 minutes/niveau (T)
Jet de sauvegarde : aucun
Résistance à la magie : voir description

Cette abjuration génère une barrière invisible se déplaçant avec le lanceur de sorts. Tout ce qui est compris dans cette sphère est immunisé contre la plupart des effets magiques (sorts, pouvoirs magiques et pouvoirs surnaturels). De même, aucun sort ni objet magique ne peut fonctionner à l'intérieur.
Une *zone d'antimagie* réprime (sans le dissiper) tout sort ou effet magique lancé à l'intérieur ou amené dans la zone d'effet. Par exemple, un guerrier sous l'effet de *rapidité* retrouve une vitesse normale s'il entre dans une *zone d'antimagie*, mais il redevient très rapide dès qu'il en sort. Le temps passé à l'intérieur de la *zone d'antimagie* est décompté normalement pour ce qui est de la durée du sort réprimé.
Les créatures convoquées (quel que soit leur type), mais aussi les morts-vivants intangibles, disparaissent dès qu'ils pénètrent dans une *zone d'antimagie*, pour réapparaître au même endroit dès que le sphère se déplace. Ils cessent en fait d'exister pour un moment qui est décompté normalement de leur durée d'existence dans ce plan (dans le cas des créatures convoquées). Si on lance *zone d'antimagie* dans un lieu occupé par une créature convoquée bénéficiant d'une certaine résistance à la magie, il faut réussir un jet de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau de jeteur de sorts) pour la faire disparaître (le DD étant égal à la résistance à la magie du monstre). (L'effet des invocations instantanées, telles que *création d'eau*, n'est pas modifié par une *zone d'antimagie*, car la magie qui a permis l'apparition de l'eau dans ce cas bien précis a depuis longtemps disparu.)
Les créatures normales (un griffon qui n'aurait pas été convoqué, par exemple) peuvent entrer dans la *zone d'antimagie*, de même que les projectiles non magiques. De même, si une épée magique perd temporairement son bonus et ses pouvoirs au contact du sort, elle reste une épée de maître. La *zone d'antimagie* reste sans effet sur les golems et autres créatures artificielles élaborées par magie mais capables par la suite de fonctionner sans aide extérieure (à moins qu'elles n'aient été convoquées, auquel cas elles entrent dans le cas de figure détaillé plus haut). Cette règle s'applique également élémentaires, aux morts-vivants tangibles et aux Extérieurs. Les pouvoirs magiques ou surnaturels de toutes ces créatures sont toutefois réprimés par le sort.
Dissipation de la magie ne peut rien contre cette abjuration. Plusieurs *zones d'antimagie* peuvent partager la même zone d'effet sans s'affecter en rien. Certains sorts, tels que *mur de force*, *mur prismatique* et *sphère prismatique* ne sont pas affectés par *zone d'antimagie* (référez-vous à leur description pour de plus amples renseignements). Enfin, les artefacts et les dieux peuvent faire appel à tous leurs pouvoirs au sein d'une *zone d'antimagie* créée par un mortel.
Si une créature est plus grande que la zone d'effet, les parties de son corps sortant de la sphère ne sont pas protégées.

Composante matérielle profane : une pincée de poudre de fer ou quelques copeaux de même métal.

Zone de silence
Illusion (hallucination)
Niveau : Bard 4
Composantes : V, G
Temps d'incantation : 1 round
Portée : personnelle
Zone d'effet : émanation de 1,50 m de rayon, centrée sur le jeteur de sorts
Durée : 1 heure/niveau (T)

En lançant ce sort, le personnage manipule les ondes sonores alentour afin que lui et les créatures situées dans la zone d'effet puissent parler normalement, sans que celles qui se trouvent à l'extérieur les entendent (cela inclut aussi les autres bruits et les effets de son ou de langage, comme *injonction* ou *cri*). Cet effet est centré sur le personnage et se déplace avec lui. Toute personne qui entre dans la zone est immédiatement sujette aux effets, alors que celles qui la quittent ne le sont plus. Notez qu'un test de Détection visant à lire sur les lèvres permet de saisir ce qui est dit au sein de la *zone de silence*.

Zone de vérité
Enchantement (coercition) [mental]
Niveau : Pal 2, Prê 2
Composantes : V, G, FD
Temps d'incantation : 1 action simple
Portée : courte (7,50 m + 1,50 m/2 niveaux)
Zone d'effet : émanation de 6 m de rayon
Durée : 1 minute/niveau
Jet de sauvegarde : Volonté, annule
Résistance à la magie : oui

Les créatures se trouvant dans la zone d'effet (ou qui y pénètrent tant que le sort fonctionne) sont incapables de mentir intentionnellement. Elles ont droit à un jet de sauvegarde pour se prémunir de l'enchantement quand celui-ci est lancé (ou quand elles entrent pour la première fois dans la *zone de vérité*). Les créatures affectées sont conscientes de ce qui leur arrive. Elles peuvent donc refuser de répondre à une question quand elles préféreraient mentir, ou rester aussi évasives qu'elles le souhaitent tant qu'elles disent la vérité. Quiconque quitte la zone d'effet est libre de proférer autant de mensonges qu'il le désire.